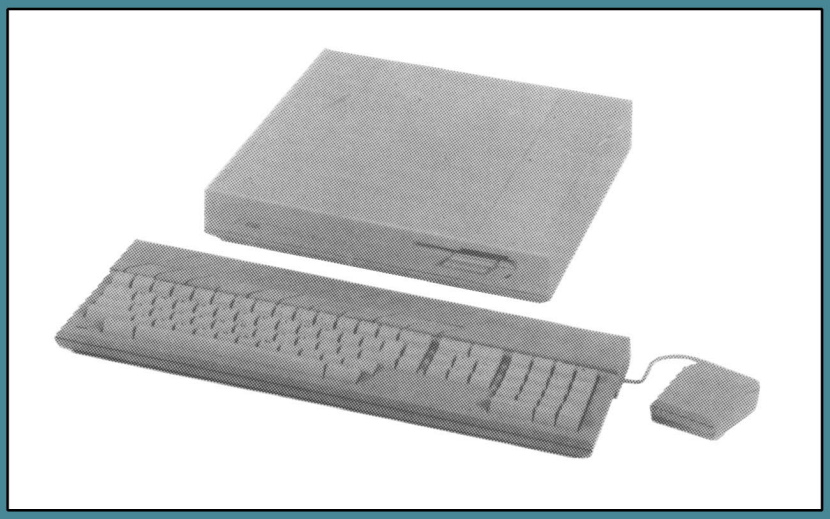
ATARI®

MEGA
Computer



Manuale d'uso

INFORMAZIONI IMPORTANTI

Come ogni altra apparecchiatura elettrica, il Computer ATARI MEGA usa e produce energia a radiofrequenza. Se non viene installato e usato seguendo le istruzioni, puo' causare interferenze con le ricezioni radiotelevisive.

Se pensate che questo apparecchio causi interferenze con la ricezione dei segnali radio e TV, provate ad accenderlo e spegnerlo. Se il problema di interferenza cessa quando il computer e' spento, allora probabilmente questo e' la causa del disturbo. Accendendo l'apparecchio, dovreste essere in grado di eliminare il problema seguendo queste misure:

- Cambiate l'orientamento dell'antenna radio o TV.
- Posizionate l'apparecchio in maniera diversa rispetto alla radio o al televisore.
- Spostatelo lontano dal televisore o dalla radio.
- Allacciatevi a differenti prese di rete in modo che le apparecchiature siano collegate su circuiti differenti.

Se necessario, consultate il vostro rivenditore ATARI o un tecnico radio-TV esperto per ulteriori suggerimenti.

ATTENZIONE Questo apparecchio e' conforme alle norme riguardanti gli elaboratori elettronici di classe B e alla sezione 15 paragrafo J delle norme FCC. Questi regolamenti prevedono una ragionevole protezione contro le interferenze nel caso l'apparecchio venga usato in ambienti residenziali. Comunque, non c'e alcuna garanzia che non si verifichino interferenze in particolari situazioni. Solo le periferiche (unita' di ingresso/uscita, terminali, stampanti, ecc.) conformi ai limiti suddetti possono essere collegate a questo Computer. L'uso di periferiche non conformi probabilmente generera' interferenze con la ricezione dei segnali radio e TV. E' necessario usare cavi schermati su tutti i connettori di ingresso/uscita (eccetto i connettori joystick e mouse), altrimenti le emissioni di radiofrequenze potrebbero eccedere i limiti delle norme FCC. Ogni sforzo e' stato fatto per assicurare l'accuratezza di questo manuale. Comunque, poiche' stiamo constantemente migliorando e aggiornando il Software e l'Hardware, la ATARI non puo' garantire l'accuratezza del materiale stampato dopo la data di pubblicazione e declina ogni responsabilita' per possibili cambiamenti, errori o omissioni.

ATARI,MEGA ,MEGA 1,MEGA 2 MEGA 4, e TOS sono marchi di fabbrica o marchi registrati della ATARI Corp. EPSON e' un marchio registrato dalla Epson America Inc. GEM e' un marchio registrato dalla Digital Research Inc. VT e' un marchio registrato dalla Digital Equipment Corporation. IBM e' un marchio registrato dalla International Business Machines.

E' vietata la riproduzione di questo documento o di qualsiasi parte del suo contenuto senza la specifica autorizzazione della ATARI Corp.,Sunnyvale, CA 94086.

Copyright c 1987,Atari Corporation
Sannyvale,CA 94086
Tutti i diritti sono riservati
Stampato a Taiwan

ATARI®

MEGA
Computer

Manuale d'uso

INDICE GENERALE

INTRODUZIONE

Benvenuti alla nuova serie di Computer ATARI MEGA 1
Come utilizzare questo manuale 2

CAPITOLO 1 : PER COMINCIARE

Collegamento del sistema 5
Il computer e il disk-drive 5
Il mouse 7
Il monitor 9
Un secondo disk-drive 10
Accensione del sistema 11
Come spegnere il computer 12
Porte e configurazioni 13
La tastiera 13
Le porte di connessione presenti sul retro del computer.. 15
Il pannello sul lato sinistro 18
Il pannello sulla parte superiore 19

CAPITOLO 2 : UNO SGUARDO AL MODO DI OPERARE DEL SISTEMA 20

Come lavora il computer 20
La memoria 20
TOS e GEM 21
La scrivania 21
Controllo del mouse 22
Come fare clic con i pulsanti 24
Come selezionare una icona 24
Come spostare un oggetto sulla scrivania 27
Come spostare il puntatore del mouse con i tasti freccia. 27
Finestre di dialogo e messaggi di controllo 28
Finestre di dialogo 28
Messaggi di controllo 29
Sistemi utilizzanti un solo oppure due disk drive 30
Caratteristiche tecniche di un dischetto 31

Dischetti a singola faccia e a doppia faccia..... 32
Come proteggere un dischetto dalla scrittura..... 32
Come formattare un dischetto bianco..... 33
Come copiare il dischetto master..... 36

CAPITOLO 3 :LE ICONE, LE FINESTRE I FILE E LE CARTELLE..... 40
Le icone del disk drive e del cestino..... 40
Le Finestre..... 41
Come aprire una finestra..... 41
La finestra attiva..... 44
Come dimensionare una finestra..... 45
Come spostare una finestra..... 46
Come far scorrere il contenuto di una finestra..... 47
Come aggiornare il contenuto di una finestra..... 48
Come chiudere una finestra..... 48
Files..... 49
Differenti tipi di files..... 49
Come aprire (lanciare) un programma..... 50
Come aprire (visualizzare) un file dati..... 51
Come cambiare nome a un file..... 52
Le cartelle..... 53
Come aprire una cartelle..... 54
Come gestire i files e le cartelle..... 55
Come copiare i files e le cartelle..... 55
Come cancellare files e cartelle..... 59
Sezioni multiple..... 59
Caratteristiche relative ai nomi dei files,cartelle e all'elenco dei files..... 63
Nome di un file..... 63
Elenco dei files e stringa d'identificazione dell'unita' disco 65

CAPITOLO 4 : IL MENU' PRINCIPALE 68
Menu' desk (Scrivania)..... 68
Desktop Info (Informazioni sulla scrivania)..... 70
Menu' file 70
Open (Apri)..... 71

Show Info (Visualizzazione informazioni)..... 71
New Folder (Crea una nuova cartella)..... 73
Close (Chiudi) e Close Window (chiudi la finestra)..... 74
Format (Formatta)..... 74
Il Menu' View (Visione)..... 75
Show as icons (Visualizzazione come icona) e Show as Text (Visualizzazione come testo)..... 76
Sort by Name,Date,Size,Type (ordinamento per nome, data, dimensione, tipo..... 77
Il menu' Opzions (Opzioni)..... 78
Install Disk Drive (Installazione disk-drive)..... 79
Install Application (Installa un' applicazione)..... 80
Set Preferences (Impostazione preferenze)..... 81
Save Desktop (Salva la scrivania)..... 82
Print Screen (Stampa dello schermo)..... 83
Blitter..... 84

CAPITOLO 5 : GLI ACCESSORI DELLA SCRIVANIA..... 85
ControlPanel (Pannello di controllo)..... 87
Orologio/Calendario..... 88
Controllo velocita' di autoripetizione dei tasti..... 89
Risposta del mouse..... 89
Controllo audio..... 90
Impostazione colore..... 90
Configurazione RS232..... 91
Printer Config (Installazione stampante)..... 94
L' accessorio VT52 Emulator (Emulatore VT52)..... 96

CAPITOLO 6 : ULTERIORI INFORMAZIONI E SUGGERIMENTI SULL'USO DEL GEM..... 97
Ridefiniamo le caratteristiche della scrivania..... 97
Cambiamo nome alle icone e spostiamole..... 97
Modifichiamo le finestre..... 98
Salviamo la scrivania..... 99
Prepariamo un dischetto boot per l'accensione sistema .. 100
Uso delle finestre di dialogo..... 100
Come utilizzare il selettore dei files (Item Selector)..... 101

Come installare una applicazione.....106
Come specif. nome dell'applicazione e tipo documento..106
Come specificare il tipo di applicazione.....107

APPENDICE A : COMANDI DI CONTROLLO DEL PUNTATORE DEL MOUSE..... 109

APPENDICE B : INCONVENIENTI E MANUTENZIONE.....110

APPENDICE C : CARATTERISTICHE TECNICHE DEL COMPUTER MEGA 115

APPENDICE D : SPECIFICHE TECNICHE DI CONNESSIONE..... 117

GLOSSARIO..... 121

INTRODUZIONE

Benvenuti alla nuova serie di Computer ATARI MEGA.

Il sistema ATARI MEGA fa parte di una nuova generazione di computer della serie ATARI ST™. Pur rimanendo compatibile con tutti i precedenti modelli, esso offre delle caratteristiche addizionali riguardanti la potenza, la velocita' e l' espandibilita' con il Mondo esterno. Infatti possiamo riassumere le sue caratteristiche principali nei seguenti punti:

. Una notevole quantita' di memoria RAM (da 1 a 4 megabytes, a seconda del modello), direttamente indirizzabile e pertanto piu' che sufficiente per gestire anche delle sofisticate operazioni che richiedono molta memoria come la gestione di testi o di schedari o realizzazione di grafica avanzata.

. La presenza del nuovo integrato BLITTER ovvero di un coprocessore grafico in grando di rendere piu' veloci tutte le operazioni grafiche.

. Un connettore interno collegato direttamente al bus del sistema che permette di aggiungere delle schede hardware

. Un orologio interno con relativa batteria tampone che mantiene l'ora e la data anche a computer spento.

. Un disk drive contenuto all'interno del computer, capace di memorizzare sino a 357376 bytes (dischetti formattati a singola faccia) e sino a 726016 (dischetti formattati a doppia faccia). Inoltre per aumentare la capacita' di memorizzazione dati, e' possibile aggiungere un secondo disk drive esterno o addirittura un hard disk.

. La possibilita' di avere la tastiera separata dal resto del computer, rende tutto piu' agevole e soprattutto piu' pratico specie se usato in un ufficio o naturalmente, anche a casa.

Il sistema MEGA utilizza un hardware estremamente sofisticato in unione a un sistema operativo risiedente in ROM, che presenta un'interfaccia assai "amichevole" e alla portata dei meno addetti ai lavori: il cosiddetto GEM. Quest'ultimo permette di gestire tutte le operazioni in modo grafico. Infatti lo schermo si presenta come se fosse la nostra scrivania di lavoro ed inoltre sono presenti dei simboli grafici dette icone che rappresentano gli strumenti di lavoro in nostro possesso come le icone del disk drive e il cestino. Inoltre tutte le operazioni vengono eseguite col mouse utilizzando i suoi pulsanti per la selezione ad es., di un file o di una cartella.
Il MEGA comunica con l'utilizzatore mediante delle finestre di dialogo che ci informano correntemente se qualcosa non va ed inoltre ci permettono di inserire i dati con semplicita' e al momento opportuno. Oltre a tutto cio' il MEGA possiede: una palette di 512 colori in tutti e tre modi grafici, 80 colonne di testo ed elevate capacita' di espansione e memorizzazione. Infine la facilita' di collegare Hard-disk, modem, stampanti o sintetizzatori musicali aumenta di molto la potenzialita' di questa stupenda macchina che potra' cosi' essere utilizzata anche per applicazioni estremamente personalizzate.

Come utilizzare questo manuale

Lavorare con l'ATARI MEGA non e' difficile; comunque e' bene studiarne prima l'uso. Il manuale e' rivolto sia ad utenti alle prime esperienze sia a utenti con esperienze avanzate. Inoltre e' strutturato per essere letto dall'inizio alla fine, procedendo passo per passo, partendo da semplici a piu' avanzate operazioni e procedure.
Una volta che abbiamo familiarizzato con le operazioni piu' importanti, esso diverra' una preziosa guida come riferimento a tutte le ampie possibilita' offerte da questo computer.
La prima volta che si inizia a lavorare con il computer, e' bene fare una copia del dischetto fornitoci insieme al computer (per l'operazione di copia consulta il capitolo 2). In questo modo, dopo aver copiato il dischetto non dobbiamo piu' preoccuparci del pericolo di eventuali cancellazioni o danneggiamenti del suo

contenuto.

Di seguito e' sommariamente descritto il contenuto dei vari capitoli di questo manuale :

Capitolo 1: Per cominciare, illustra i vari componenti del sistema ATARI MEGA. Inoltre spiega come sballare il sistema e ne illustra le principali caratteristiche.

Capitolo 2: Uno sguardo al modo di operare del computer, ci introduce al sistema operativo GEM e descrive come utilizzarlo. Inoltre ci spiega come proteggere, copiare e formattare un dischetto.

Capitolo 3: Icone, finestre, files e catelle ,descrive come maneggiare le nostre informazioni, sia su disco che video, utilizzando la scrivania GEM.

Capitolo 4: Menu' a discesa, illustra dettagliatamente i menu' a discesa e le loro funzioni.

Capitolo 5: Gli accessori della scrivania,descrive come utilizzare le applicazioni speciali presenti sotto il MENU' DESK.

Capitolo 6: Ulteriori informazioni avanzate sul GEM, descrive alcune procedure tecniche avanzate riguardanti l'utilizzazione del GEM in modo da rendere piu' spedite alcune operazioni.

Appendice A: Controllo del puntatore del mouse, una tabella di riferimento che ci permette di avere un riferimento utile alle principali operazioni eseguibili col mouse.

Appendice B: Inconvenienti e manutenzione, contiene una serie di problemi che possiamo incontrare lavorando con il computer. Inoltre troveremo anche degli utili accorgimenti per un suo corretto uso e manutenzione.

Appendice C: Caratteristiche tecniche del computer MEGA , illustra le caratteristiche del computer MEGA .

Appendice D: Specifiche tecniche delle varie connessioni, elenca la disposizione dei vari pin relativi a ciascuna porta presente nel computer.

Glossario : definisce termini tecnici comuni utilizzati in questo manuale.

Indice : ci aiuta a trovare rapidamente una voce o un comando o una procedura.

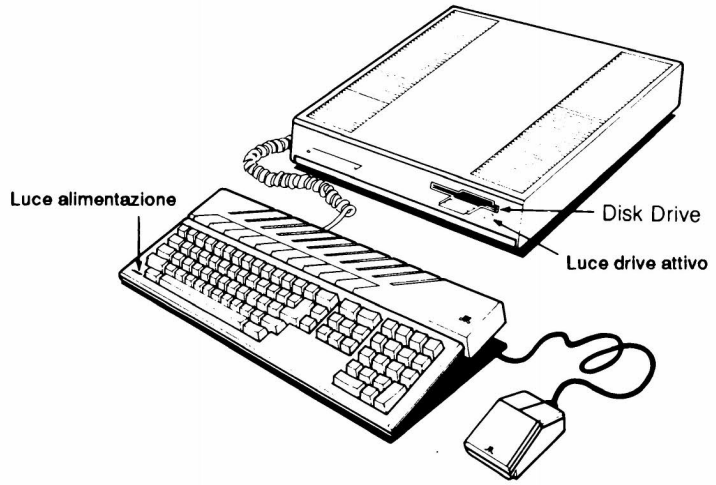
CAPITOLO 1
PER COMINCIARE

Collegamento del sistema

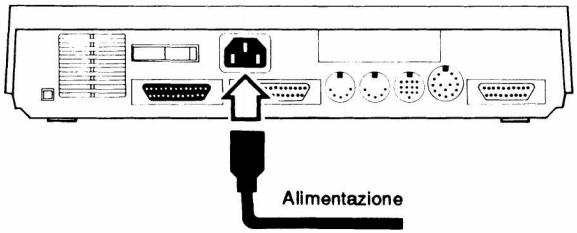
E' importante scegliere un posto adatto per il sistema MEGA. Installiamolo in modo che non debba essere spostato spesso e che non sia soggetto a polvere, intenso calore e umidita'. Infatti il sistema MEGA si comporta come una sofisticata apparecchiatura elettronica. Sistemiamo il computer in modo soddisfacente su un solido ripiano ed infine eseguiamo le istruzioni che seguono, relative alle varie connessioni da fare.

Nota : Consultiamo l'appendice B per informazioni e consigli sull'uso corretto e manutenzione del sistema.

Il computer e il disk-drive



Il nostro computer MEGA include un disk-drive a doppia densita'. Il disk-drive e' di primaria importanza per archiviare e riutilizzare i nostri programmi e dati. In seguito ci riferiremo ad esso indicandolo Disk drive A. Dapprima accertiamoci che il computer sia spento, quindi inseriamo la spina del cavo di alimentazione nel connettore contrassegnato 'Power' sul retro e inserite l'altro capo nella presa di corrente.



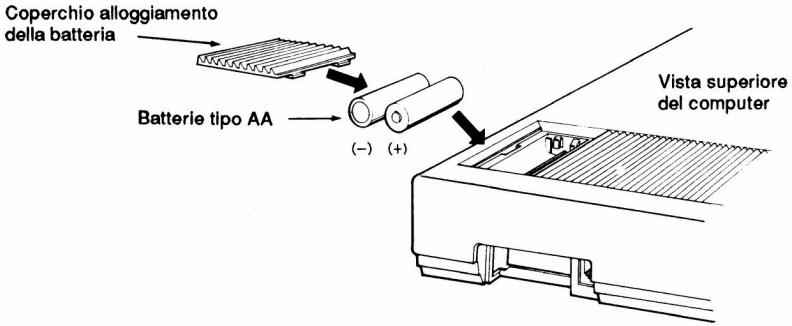
ATTENZIONE : Rimuovete la protezione in cartone inserita nel drive al posto del dischetto prima di accendere il computer. (conservatela per futuri trasporti)

Quando colleghiamo il computer alla alimentazione, forniamo alimentazione anche al disk-drive. Quando il disk-drive sta lavorando per memorizzare o leggere informazioni, la luce sul pannello frontale e' accesa.

L'orologio interno a pile.

Il nostro computer MEGA possiede al suo interno un orologio alimentato da due pile che lo mantengono costantemente aggiornato anche quando il computer e' spento. Esso richiede due pile di dimensioni AA che alloggiano in un vano in alto a destra del contenitore del computer. Stiamo attenti a porre le pile con i segni corretti e a rimettere il coperchietto.

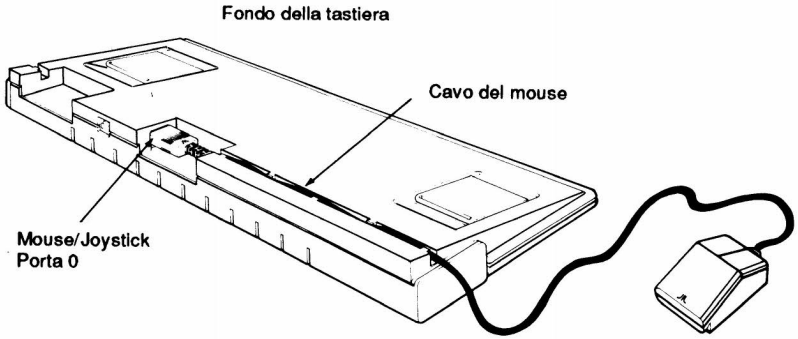
OSSERVAZIONE : Se all'inizio non possediamo le pile, il sistema puo' essere connesso lo stesso e le pile aggiunte in un altro momento.



Il mouse

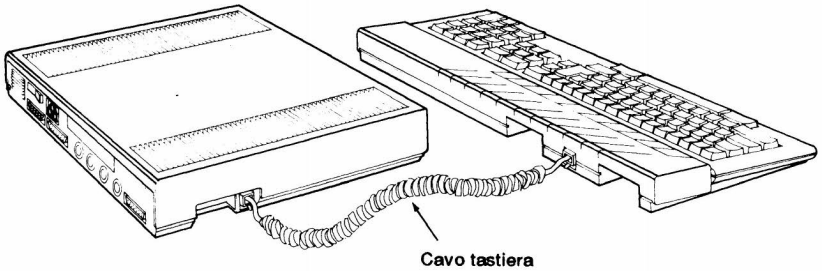
Il mouse e' collegato alla tastiera del MEGA per mezzo di un cavo e con esso possiamo avere il controllo sulla maggior parte delle operazioni che si svolgono sulla nostra scrivania GEM.

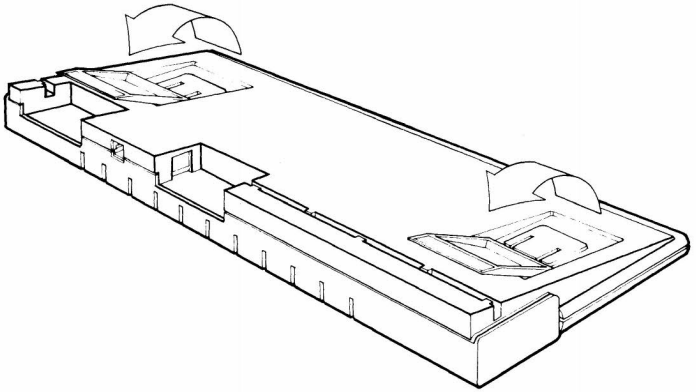
Per collegare il mouse rovesciamo la tastiera ed inseriamo lo spinotto nella porta contrassegnata " 0 ".



La tastiera

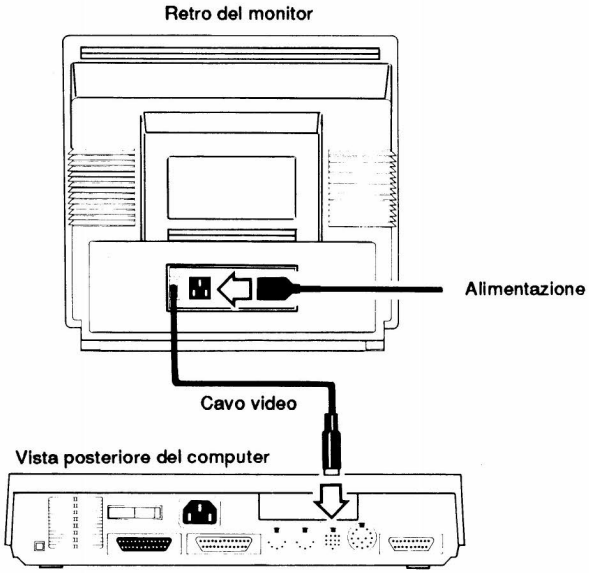
La maggior parte delle operazioni eseguite con il computer coinvolgono l'uso della tastiera. Inoltre essa contiene le porte per la connessione di un mouse o di uno o due joystick.
Per collegare la tastiera al computer, inseriamo il relativo spinotto nel jack che si trova sul lato sinistro del computer.
Assicuriamoci di averlo introdotto sino in fondo.
La base della tastiera inoltre possiede delle staffe per la regolazione della sua inclinazione rispetto al piano del tavolo.





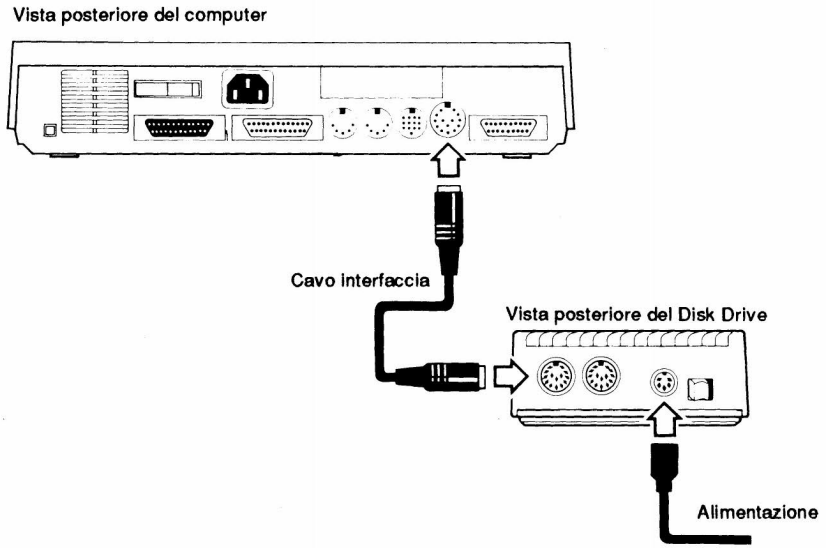
Il monitor

Senza un monitor il computer non ha possibilita' di comunicare con noi. Esso ci permette di controllare cosa stiamo elaborando.
Possiamo usare o un monitor monocromatico ATARI ad alta risoluzione oppure un monitor a colori RGB ATARI . Entrambi i tipi di monitor possono alloggiare sopra il contenitore del computer.
Per collegare il monitor inseriamo il relativo spinotto sulla porta "Monitor" che si trova sul retro del computer. Inoltre colleghiamo alla rete il cavo di alimentazione del monitor (per ulteriori informazioni consultiamo il manuale del monitor).



Un secondo disk drive.

In aggiunta al disk-drive inserito nel computer, possiamo collegare un ulteriore disk-drive per aumentare la capacita' di memorizzazione di informazioni.
Per collegare un secondo disk-drive eseguiamo i seguenti passi :
1 . Assicuriamoci che il sistema sia spento, quindi colleghiamo un capo del cavo di collegamento del drive sul retro del computer nella porta contrassegnata 'Floppy-disk'. Inseriamo l'altro capo nella porta 'In' sul retro del Disk-drive.
2 . Assicuriamoci che il Disk-drive sia spento, quindi inseriamo il cavo di alimentazione nella porta contrassegnata 'power' sul retro del Disk-drive e l'altro capo nella presa di alimentazione.

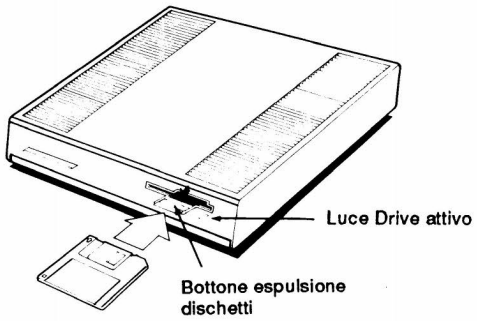


NOTA : E' possibile collegare al massimo un secondo disk-drive al nostro computer MEGA . Il sistema identifica sempre il drive interno come 'drive A' e l'esterno come 'drive B'.

Accensione del sistema

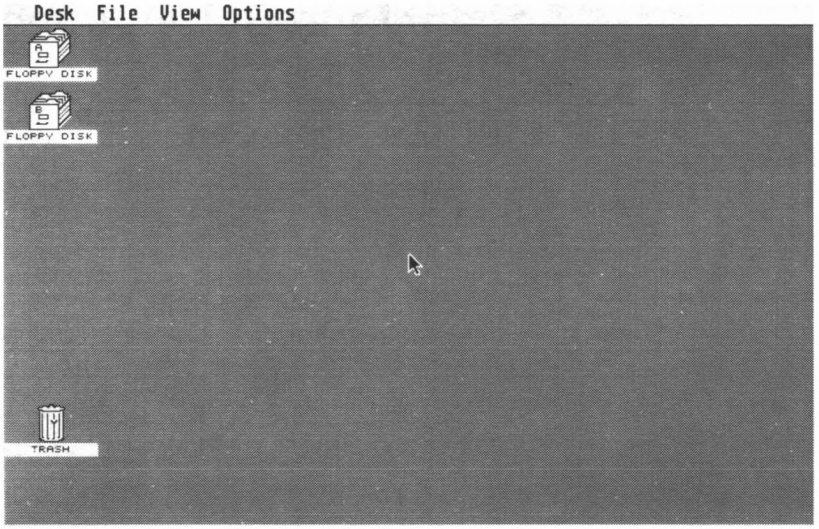
Dopo aver collegato tutti i componenti, siamo pronti per l'accensione del sistema. Eseguiamo i seguenti passi :

1 . Estraiamo il dischetto fornitoci insieme al computer dalla sua custodia in plastica tenendo l'etichetta rivolta verso l'alto e la parte metallica verso la fessura del disk-drive. Successivamente facciamo scivolare il disco delicatamente attraverso l'apertura del drive fino a quando sentiamo un ' clic '. Se inserito correttamente il disco dovra' trovarsi completamente all'interno del drive.



OSSERVAZIONE : Il dischetto presente nel disk drive quando si accende il computer, viene chiamato dischetto boot. Quando abbiamo fatto un po' di esperienza, consultiamo il capitolo 6 per realizzare un dischetto boot secondo le nostre particolari esigenze.

2 . Accendiamo il monitor, il drive esterno (se ne abbiamo un altro), quindi il computer (sempre il computer per ultimo). Si illuminera' cosi' la luce sulla tastiera e anche quella del disk drive. Il computer sta caricando in memoria le informazioni presenti sul dischetto. Dopo pochi secondi apparira' lo schermo seguente:



Questa e' la scrivania GEM ed e' il punto di partenza per ottenere qualsiasi cosa con il nostro computer MEGA e verra' descritta in dettaglio nei capitoli successivi.

NOTA : Se la scrivania non appare sullo schermo, spegniamo il computer e assicuriamoci che il video sia acceso, che il dischetto sia correttamente inserito nel drive, e che i cavi di collegamento siano stati inseriti nel modo corretto. Accendiamo di nuovo il computer. Se il problema persiste, consultiamo l'appendice B.

Come spegnere il computer.

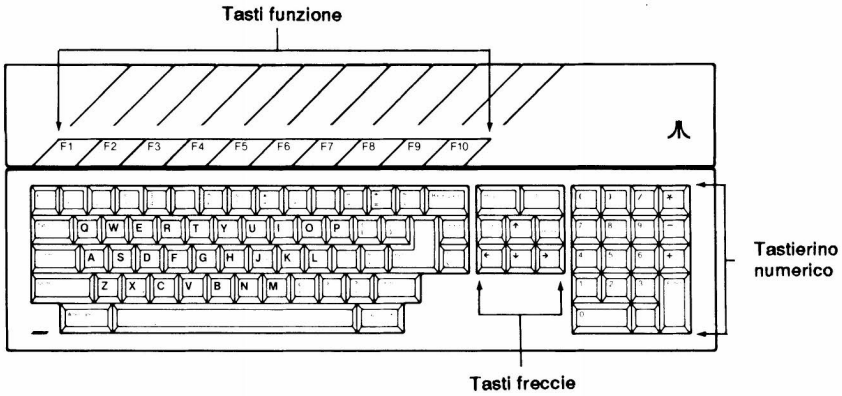
Prima di spegnere il computer, estraiamo il dischetto dal disk drive, premendo il relativo pulsante per la sua estrazione. Successivamente spegniamo il computer, poi il disk drive ed infine

il monitor.
Ricordiamoci di attendere almeno 10 secondi prima di riaccendere il computer.

PORTE E CONFIGURAZIONI

La tastiera

La tastiera del computer ATARI MEGA e' disposta come una normale macchina da scrivere e la maggior parte dei tasti hanno la stessa funzione di quelli presenti in quest'ultima. Ad es., premendo RETURN il cursore torna a capo ovvero e' come se avessimo provocato un ritorno a capo del carrello della macchina da scrivere.
Un altro esempio sono i tasti freccia che muovono sullo schermo un cursore che ci da' la posizione in cui verra' introdotto cio' che digitiamo. Inoltre i tasti freccia ci permettono di spostare il cursore in un qualsiasi punto del testo gia' inserito e su cui vogliamo fare delle modifiche.



Oltre a questi tasti, sulla tastiera del nostro computer sono presenti anche quelli che svolgono funzioni particolari e non

presenti sulla macchina da scrivere.

NOTA : In questo manuale, lettere o parole incluse tra [ ] rappresentano specifici tasti presenti sul nostro computer . In molti casi alcune funzioni necessitano della pressione simultanea di due o tre tasti; in questo caso i tasti sono rappresentati di seguito. Ad es., [CONTROL] [X] significa che dobbiamo tenere premuto il tasto CONTROL mentre digitiamo il carattere X.
La maggior parte dei tasti vengono ripetuti automaticamente quando teniamo premuto il tasto. Se vogliamo cambiare la velocita' di autoripetizione possiamo intervenire con l'accessorio Control Panel (vedi capitolo 5).

I tasti relativi ai caratteri alfanumerici (lettere, numeri e segni di punteggiatura) funzionano in modo simile ai corrispondenti tasti di una macchina da scrivere. Ad es., premendo [S] immettiamo la lettera minuscola "s" e premendo [SHIFT] [S] immettiamo la corrispondente lettera maiuscola.

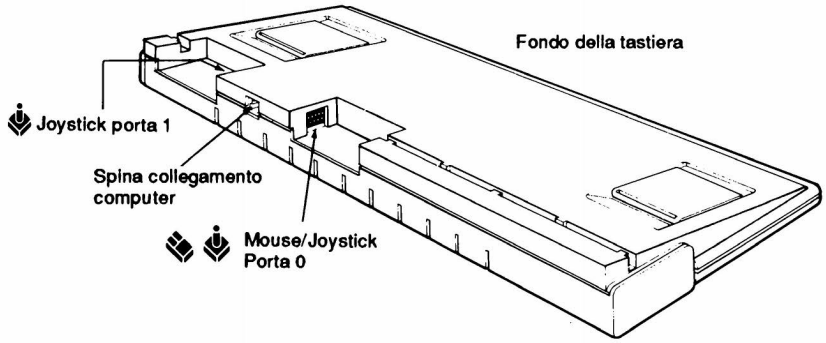
I tasti [CONTROL], [SHIFT] e [ALTERNATE] cambiano il significato di un secondo tasto per produrre istruzioni speciali o codici e di solito vanno tenuti premuti insieme al tasto che segue.
Sopra la tastiera ci sono i tasti funzione da [F1] a [F10].
Questi tasti non hanno un particolare significato e di solito vengono programmati dall'utente per determinate funzioni utilizzate nel programma.

I quattro tasti freccia sono di solito usati per spostare il cursore in una delle quattro direzioni (in su, in giu', a destra, a sinistra). Il cursore di solito si presenta sul video come un simbolo grafico (spesso una freccia, oppure una barra |) e la sua posizione determina dove avverra' la successiva azione intrapresa col computer.

A destra della tastiera e' presente il tastierino numerico che di

solito viene usato per introdurre velocemente dei numeri su cui eseguire dei calcoli matematici oppure per riempire delle tabelle. Inoltre il tasto [ENTER] svolge di solito le stesse funzioni del tasto [RETURN].

Il contenitore della tastiera ha sul suo retro le porte per la connessione di un mouse o di un joystick. Infine sotto sono presenti due staffe che permettono di disporre la tastiera secondo come piu' ci fa comodo.



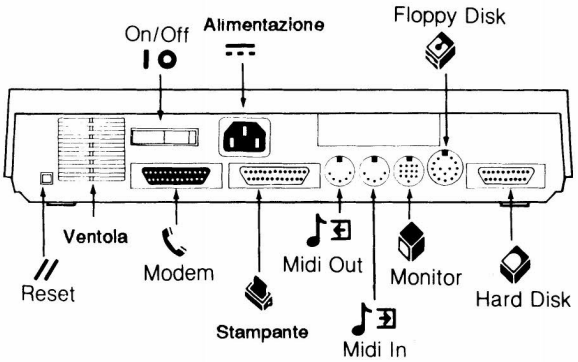
Computer
Il computer MEGA e' collegato alla tastiera tramite un jack.

Mouse e joystick
Il mouse si collega al computer MEGA attraverso la porta 0 (mouse/joystick). Anche i joystick compatibili con i computer Atari possono essere collegati utilizzando o la porta 0 o la porta 1.

Le porte di connessione presenti sul retro del computer.

Come mostra la seguente figura al computer MEGA possono essere collegati diversi tipi di periferiche.
Prendiamo ora in esame le porte una ad una.

OSSERVAZIONE: Prima di collegare una periferica, assicuriamoci che sia il computer che la periferica siano spenti. Inoltre non toccare mai con le mani i vari pin, in quanto un'eventuale elettricita' statica puo' danneggiare il computer.



Reset
Questo bottone fa ripartire il computer senza spegnerlo.

Fan (Ventilatore).
Il nostro computer MEGA e' equippaggiato con un ventilatore che mantiene a temperatura costante il sistema. La finestra di areazione si trova sul retro e non va mai ostruita!

ON/OFF
Interruttore di accensione e spegnimento.

Modem
I modem sono collegati al computer MEGA attraverso questa porta. Qualsiasi modem che segua lo standard industriale RS232C puo' essere collegato qui. Il computer usa il modem per entrare in contatto con altri computer per mezzo del telefono.

Possiamo collegare il nostro computer ad una banca dati, a un servizio di posta elettronica, al computer della nostra scuola, del nostro ufficio, o a quello di un nostro amico.
Infine possiamo utilizzare questa porta per collegare stampanti seriali e altre apparecchiature che utilizzano lo standard RS232C.

Power
Questa e' la presa per il cavo di alimentazione.

Stampante
Attraverso questa porta e' possibile collegare la maggior parte di stampanti presenti sul mercato, che usano lo standard industriale con interfaccia parallela.

Midi OUT/Midi IN
Midi significa Musical Instrument Digital Interface (interfaccia digitale per strumenti musicali). Queste porte collegano il nostro MEGA all'ultima generazione di strumenti musicali elettronici.
La porta Midi IN permette di leggere lo stato di un sintetizzatore o di qualsiasi strumento che disponga di interfaccia Midi. La porta Midi OUT passa al computer MEGA il controllo sull'interfaccia digitale di uno strumento musicale elettronico, permettendo di suonare sofisticate composizioni cambiando volume, tempo e strumenti. Usando l'interfaccia Midi, il computer MEGA puo' diventare un sofisticato banco mixer da studio che permette di creare musica realizzandone le voci separatamente.

Monitor
Possono essere collegati a questa porta il monitor a colori oppure quello momocromatico.

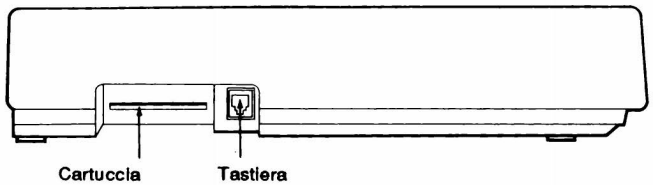
Floppy-disk
Attraverso questa porta puo' essere collegato un secondo disk drive (drive B) .

Hard-disk
Un Hard-disk ATARI puo' essere collegato al nostro computer

attraverso questa porta. Un Hard-disk puo' immagazzinare un maggior numero di informazioni e trasmetterle piu' velocemente di quanto sia possibile con un floppy disk drive.
La porta dell'Hard-disk e' una porta ad accesso diretto (DMA) e pertanto trasferisce fino a 10 milioni di bits di informazioni al secondo, abbastanza per riempire l'intera RAM in una frazione di secondo. A questa porta e' possibile attaccare anche una stampante laser ATARI oppure una qualsiasi periferica che adotti lo stesso formato.

Il pannello sul lato sinistro.

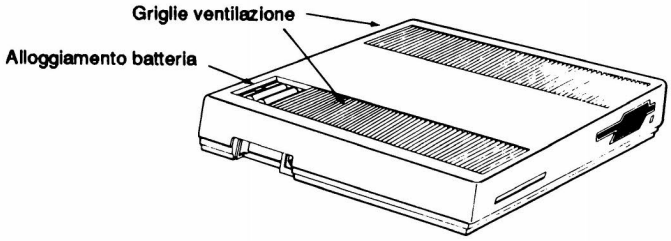
Il pannello sul lato sinistro del computer MEGA contiene le seguenti porte di connessione:



Tastiera
La tastiera viene collegata al computer MEGA tramite questo jack.

Cartuccia
I programmi software su cartuccia vanno inseriti in questa fessura. I programmi su cartuccia ROM (memoria di sola lettura) sono direttamente disponibili all'accensione del computer evitando il tempo extra per caricarli e senza occupare la memoria del computer. Una cartuccia puo' contenere fino a 131.072 bytes di programma. Il sistema identifica la cartuccia come drive C.

Il pannello sulla parte superiore.



Sulla parte superiore del computer vi e' allocato dello spazio atto a contenere le pile per l'orologio interno. Inoltre vi sono due ghiere per la ventilazione dell'apparecchio.

Le pile

Le pile vengono gia' installate dalla casa e sono del tipo AA. Quando le sostituiamo assicuriamoci di averle introdotte con la polarita' corretta onde evitare danneggiamenti dovuti ad elettricita' statica.

CAPITOLO 2
UNO SGUARDO AL MODO DI OPERARE DEL SISTEMA.

Come lavora il computer.

Un computer per eseguire il suo lavoro usa dei circuiti integrati che non sono altro che delle sottilissime lastrine di silicio su cui sono stati depositati tutti i vari componenti e relativi collegamenti. Una parte di essi viene utilizzata come memoria RAM , mentre un'altra parte serve per far eseguire al computer le varie istruzioni.

La memoria.

Il computer MEGA utilizza tre diversi tipi di memoria per salvare dati o programmi: ROM (memoria a sola lettura), RAM (memoria ad accesso random di lettura e scrittura) e i dischetti magnetici. ROM e' la memoria permanente nel nostro computer. La sigla sta per Read Only Memory ovvero il computer puo' utilizzare questo tipo di memoria soltanto per la lettura ma non per la scrittura. Inoltre le informazioni memorizzate in essa rimangono intatte anche dopo aver spento il computer.

RAM sta per Random Access Memory ovvero possiamo utilizzare questa memoria potendo accedere in un qualsiasi suo indirizzo sia per leggere che per scrivere dati o anche per cancellarli. Tuttavia le informazioni contenute in essa vengono perse quando si spegne il computer.

I dischetti magnetici sono componenti separati dal computer. Per memorizzare delle informazioni su di essi, utilizziamo il disk drive che, insieme al computer, gestisce tutte le informazioni di lettura/ scrittura (vedi pi avanti).

La memoria e' generalmente espressa in numero di bytes. Un byte di memoria contiene generalmente un carattere. Un kilobyte corrisponde a 1024 bytes; un megabyte 1024 kilobytes. Il computer MEGA ha 192 kilobytes di ROM e, a seconda del modello, da 1 a 4 megabytes di RAM. I dischetti magnetici utilizzati con il MEGA possono contenere informazioni pari o a 357376 bytes (dischetti a singola faccia) oppure 726016 bytes (dischetti a doppia faccia).

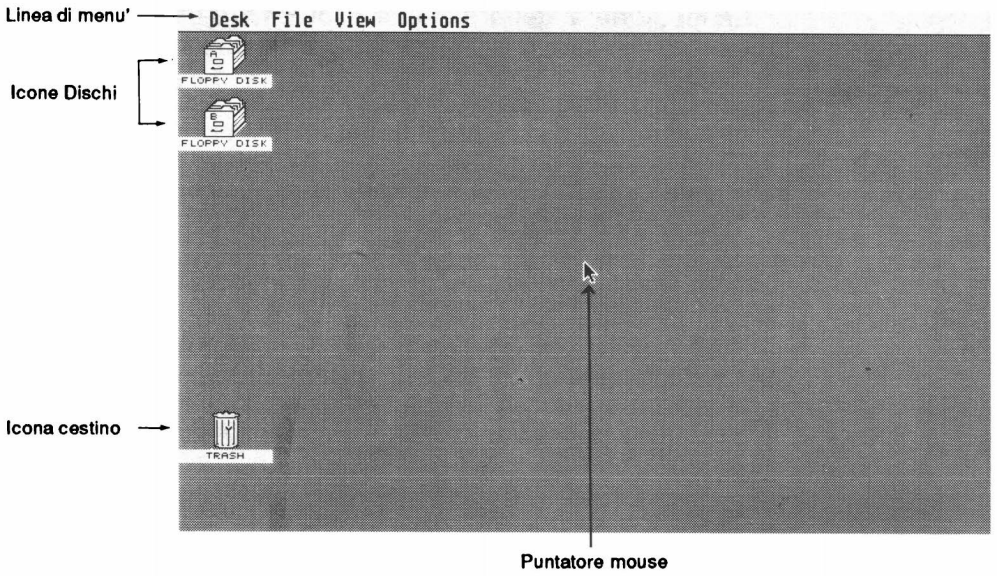
TOS e GEM.

TOS ,che sta per "The Operating System", e' contenuto in ROM. Il sistema operativo TOS e' quello che fa da interfaccia tra noi e il computer ovvero ,ad es., gestisce la lettura o la scrittura di un dischetto oppure controlla i movimenti del mouse e visualizza le informazioni sullo schermo.

GEM, che sta per "Graphics Environment Manager", e' una parte del TOS e funziona da interfaccia amichevole tra noi e il computer stesso, visualizzando le informazioni attraverso icone e comandi anziche' soli comandi. La schermata video aperto e' chiamata ' scrivania ' perche' e' graficamente modellato per imitare e funzionare come la scrivania di un ufficio.

La scrivania GEM

La scrivania GEM consiste in una linea di menu' sul margine alto dello schermo, tre icone lungo il lato sinistro, e lo spazio rimanente. La linea di menu' permette di accedere agli accessori e applicazioni disponibili nella scrivania GEM. Le icone dei floppy-disk permettono di controllare e manipolare le informazioni memorizzate sui nostri dischetti. L'icona del cestino permette di distruggere informazioni inutili.
(Vedere il capitolo 4 per una presentazione dettagliata della linea di menu').

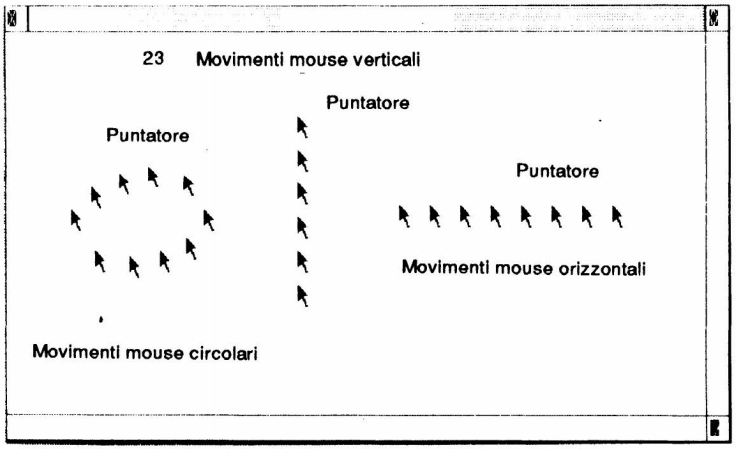


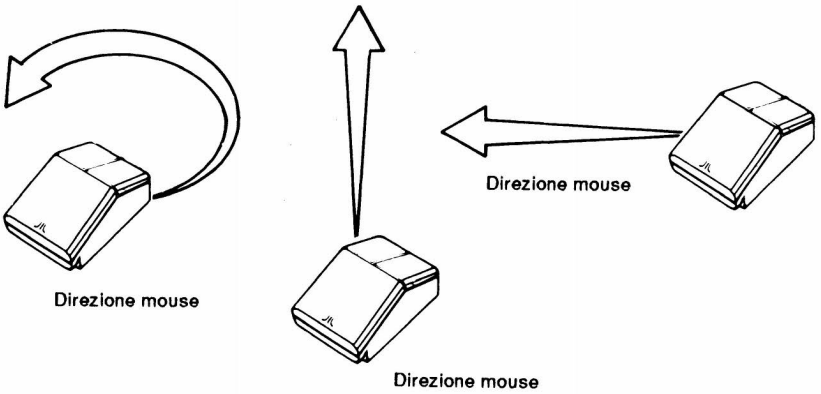
Controllo del Mouse

Il mouse e' l'accessorio piu' importante per muoversi e utilizzare la scrivania. Come possiamo vedere, il mouse, e' una scatoletta rettangolare con due bottoni sul lato superiore, una pallina sul lato inferiore, e un cavo collegato alla porta 0 del nostro computer MEGA .

Il mouse rileva il movimento (direzione, distanza, velocita') attraverso il movimento della pallina che rotola su una superfice piana. Sullo schermo, una piccola freccia chiamata ' puntatore del mouse ', rispecchia lo spostamento del mouse. Questo permette di posizionare il suo puntatore ovunque sulla scrivania GEM.

Appoggiamo ora il mouse su una superficie piana accanto al


23 Movimenti mouse verticali
Puntatore
Puntatore
Puntatore
Movimenti mouse orizzontali
Movimenti mouse circolari

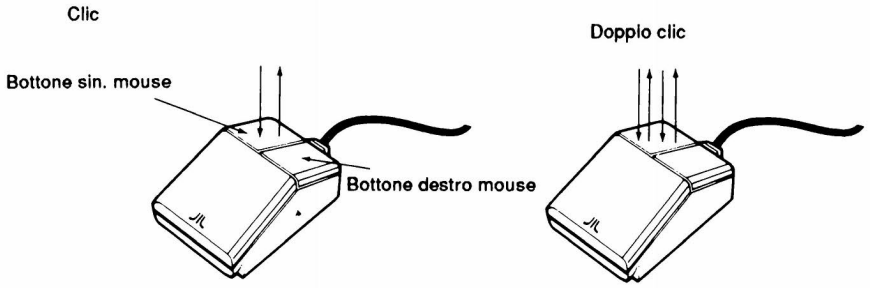

Direzione mouse
Direzione mouse
Direzione mouse

computer con il cavo rivolto in direzione opposta a noi e proviamo a spostarlo. Il puntatore del mouse, presente sulla scrivania, ripetera' passo per passo i vari movimenti.

OSSERVAZIONE : Se con il puntatore tocchiamo la riga del menu' principale allora compare il sottomen relativo a quella voce. Per farlo scomparire e' sufficiente fare clic fuori del menu'.

Come fare clic con i pulsanti.

Per eseguire un'operazione sulla scrivania, la prima cosa da fare e' quella di fare clic col pulsante sinistro del mouse, sul simbolo grafico o sulla voce relativa all'operazione da compiere.
Di solito viene sempre utilizzato il pulsante sinistro mentre il destro viene utilizzato solo con alcuni programmi applicativi.
In certe operazioni e' necessario fare rapidamente due volte clic col mouse (ad es. la selezione e l'apertura di un file).

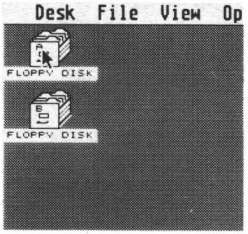


NOTA : Per personalizzare la velocita' di battuta e risposta del tasto del mouse, vedere ' Pannello di controllo ' nel capitolo 4.

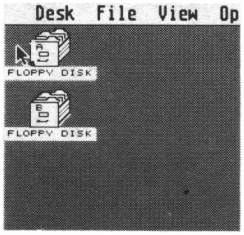
Come selezionare un' icona.

Per selezionare un'icona, posizioniamo il puntatore del mouse sull' icona e facciamo clic col pulsante sinistro.

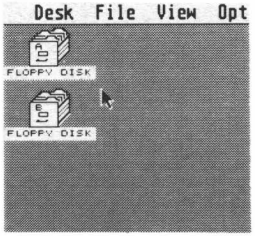
Posizionamento puntatore mouse



Corretto



Errato

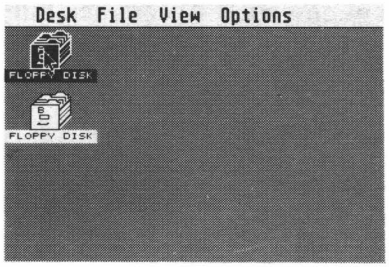


Errato

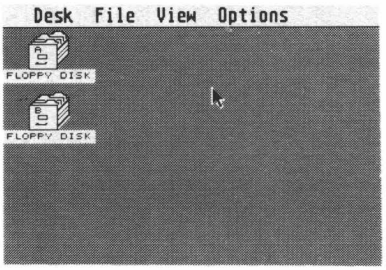
Proviamo a puntare e selezionare una icona con l'operazione suddetta. Una volta selezionata essa si presentera' in video inverso per indicare la avvenuta selezione.

Per cancellare una precedente selezione, spostiamo il puntatore in una posizione qualsiasi dello schermo e premiamo il pulsante sinistro del mouse. Selezionando una seconda icona, la precedente selezione verra' cancellata automaticamente.

Selezione di una icona



Cancellazione di una selezione

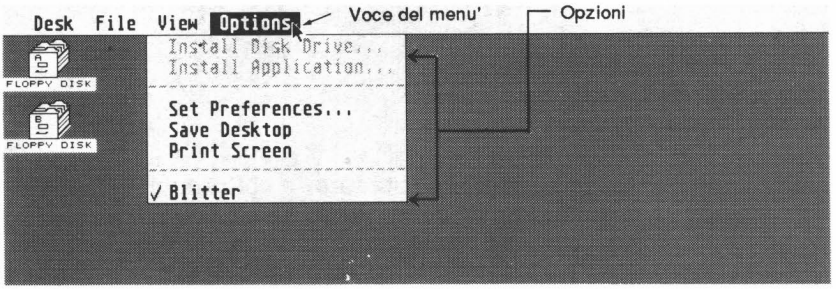


Come selezionare una voce del menu' principale o dei vari sottomenu'.

A ciascuna voce del menu' principale corrisponde un sottomenu' ricco di opzioni.Per selezionare una voce ,dapprima portiamo il puntatore del mouse su di essa. L'appropriato menu' apparira'

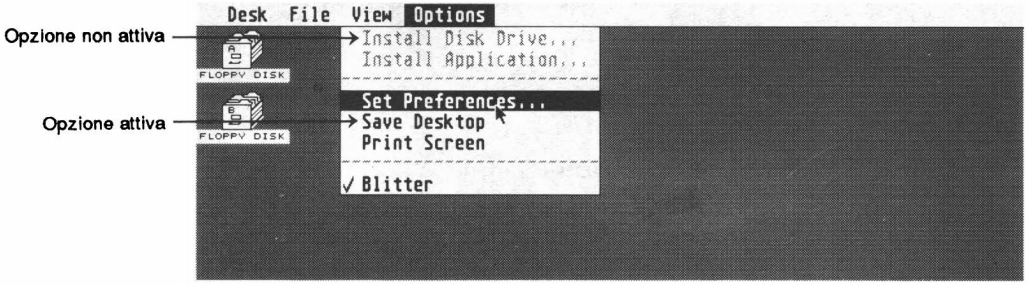
immediatamente. Ora spostiamo il puntatore sull'opzione che intendiamo selezionare. Noteremo la voce selezionata annerirsi, quindi premiamo il pulsante sinistro del mouse per eseguire l'operazione prescelta.

Selezione di una voce della linea menu'



Non tutti i comandi presenti in un sottomenu', possono essere attivi e quindi selezionabili. Le voci attive si presentano in neretto quando portiamo il mouse sopra di esso e per eseguire il comando associato e' sufficiente fare clic su di essa con il mouse Invece quelle disattivate si presentano in grigio inverso e facendo clic su di esse non viene eseguito alcun comando e scompare il sottomenu'. Altre voci infine, si presentano contrassegnate con un marker indicando che sono sempre attivate.

Selezione della voce Opzioni



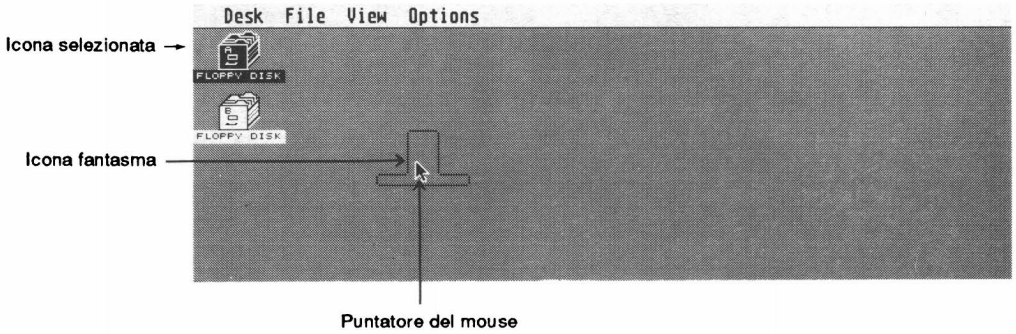
Per annullare la selezione fatta, portiamo il mouse in una qualsiasi altra posizione della scrivania e facciamo clic col

pulsante sinistro. Inoltre se ci posizioniamo sopra un'altra opzione, annulliamo la precedente.

Come spostare un oggetto sulla scrivania.

Un altro uso del mouse, e' quello di spostare un oggetto o simbolo grafico sulla scrivania da un punto all'altro dello schermo. Per fare questo, dobbiamo tenere premuto il pulsante sinistro mentre spostiamo il mouse. Un fantasma (profilo) della icona seguira' l'indicatore del mouse. Quando rilasciamo il pulsante, l'icona saltera' alla sua nuova posizione.

Spostare una icona



Come spostare il puntatore del mouse con i tasti freccia.

Per posizionare il puntatore del mouse in un punto qualsiasi della scrivania, possiamo usare anche i tasti freccia presenti sulla tastiera. La lista seguente mostra le varie combinazioni di tasti per controllare il puntatore senza usare il mouse.

[Alternate] [un tasto freccia] : muove il puntatore di 8 pixel nella direzione indicata dal tasto freccia.

[Alternate] [Shift] [un tasto freccia] : muove il puntatore di un pixel.

[Alternate] [Insert] : seleziona un'icona allo stesso modo di quando facciamo clic col pulsante sinistro del mouse. Se invece teniamo premuto il tasto ALTERNATE e premiamo velocemente due volte il tasto INSERT, come se facessimo due volte clic.

[Alternate] [Insert] [un tasto freccia] : spostiamo un oggetto nella direzione del tasto freccia allo stesso modo di quando lo spostiamo col mouse, tenendo premuto il suo pulsante sinistro.

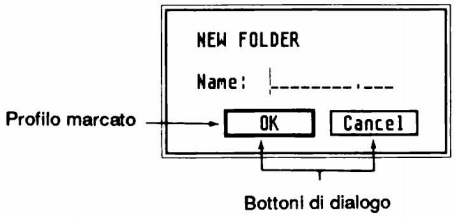
[Alternate] [Clr Home] : esegue la funzione del tasto destro del mouse.

NOTA : Consultiamo l'appendice A per avere una guida veloce a tutti i comandi da tastiera per la gestione del mouse.

Finestre di dialogo e messaggi di controllo

Finestre di dialogo

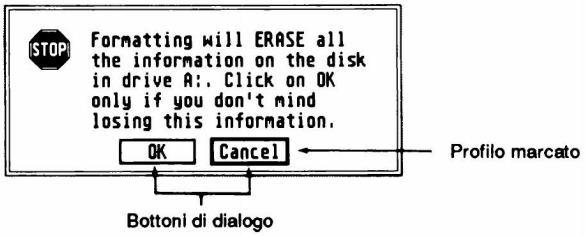
Quando il computer vuole comunicare con noi, visualizza al centro della scrivania GEM una finestra di dialogo. Le finestre di dialogo creano un dialogo fra noi e il computer. Per esempio, nel messaggio seguente il computer ci chiede il nome della cartella che stiamo per creare sul dischetto.



Per rispondere al quesito posto dalla finestra di dialogo dapprima digitiamo la risposta corretta oppure facciamo clic sul relativo bottone. Successivamente facciamo clic su uno dei bottoni di dialogo. Se il 'bottone di dialogo' ha il profilo marcato,invece di fare clic su di esso, possiamo semplicemente premere il tasto [Return] sulla tastiera. Ad es., premendo il tasto RETURN sulla finestra di dialogo presente in figura, equivale a fare clic su OK.
NOTA : Per una spiegazione pi dettagliata sulle finestre di dialogo consultiamo il capitolo 6.

Messaggi di controllo

I 'messaggi di controllo' sono evidenziati o da un 'segnale di stop' o da un 'punto esclamativo' o da un 'punto interrogativo'. I 'messaggi di controllo' ci avvisano che l'operazione che stiamo eseguendo potrebbe avere impreviste conseguenze oppure e' una operazione non corretta o addirittura impossibile.
Quando si presenta sul video un 'messaggio di controllo' come il seguente, seguiamo le istruzioni elencate e premiamo il 'bottone' appropriato.



Sistemi utilizzanti un solo oppure due disk drive.

Il nostro computer MEGA contiene al suo interno un disk drive che puo' lavorare sia a singola che a doppia faccia. Inoltre il computer puo' essere collegato ad un secondo disk drive esterno. Un disk drive a singola faccia puo' far girare solo dischetti formattati a singola faccia, mentre con un disk drive a doppia faccia possiamo usare sia dischetti formattati a singola faccia che a doppia faccia.

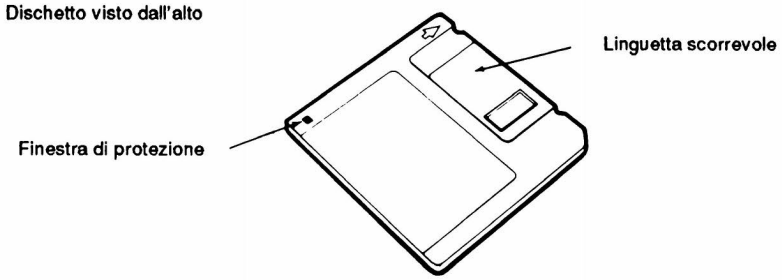
Il disk drive presente all'interno del computer viene chiamato disk drive A. Inoltre la finestra GEM visualizza sempre due icone relative ai due disk drive chiamati rispettivamente A e B, anche se di fatto ne abbiamo collegato soltanto uno. Infatti in sistemi utilizzanti un solo disk drive questo si comporta contemporaneamente sia come disk drive A che come disk drive B. Inoltre durante l'operazione di copia di un dischetto o di un file, il computer ci indica quando dobbiamo cambiare il dischetto sorgente con quello destinazione. Eseguiamo sempre le varie operazioni nell'ordine con cui ci vengono chieste.

Se abbiamo collegato al computer un secondo disk drive, allora l'unita' a disco interna al computer viene indicata ancora come drive A, mentre l'unita' esterna diverra' drive B.
OSSERVAZIONE : E' possibile utilizzare una parte della memoria RAM del nostro MEGA come RAMDISK ovvero come un disco virtuale. In questo caso esso verra' chiamato drive C e potremo utilizzarlo come se fosse una normale unita' a dischi ma con la caratteristica fondamentale di essere

estremamente veloce nelle operazioni di lettura/scrittura.

Caratteristiche tecniche di un dischetto.

I dischetti vengono utilizzati per memorizzare permanentemente i nostri programmi e dati. Spesso chiamati "floppy disk" essi consistono di un dischetto circolare ricopertodi un ossido magnetico ed il tutto e' ricoperto da un involucro di plastica rigido che lo protegge. Il dischetto interno e' accessibile tramite l'apertura di una finestrella. Inoltre sul ato inferiore sinistro dell'involucro (guardando il dischetto con la finestra rivolta verso l'alto), vi una fessura che puo' essere o meno chiusa. Essa serve per la protezione da scrittura del dischetto. E' possibile scrivere sul dischetto solo quando la fessura e' chiusa.



Inseriamo ora un dischetto nel disk drive, con la fessura di protezione chiusa. Una volta introdotto, la meccanica del disk drive pensa ad aprire la finestrella in modo che la testina possa leggere o scrivere le informazioni sullo strato di ossido magnetico. I dati vengono memorizzati su disco disponendosi ad anelli concentrici chiamati tracce e man mano che il dischetto ruota, la testina si sposta in modo da passare sopra la relativa traccia.

NOTA : Non aprire mai con le mani la finestrella del dischetto e soprattutto non toccare lo strato di ossido, pena la distruzione dei dati contenuti in esso.

Rimuoviamo ora il dischetto dal disk drive premendo il relativo pulsante. Prima di fare questa operazione, assicuriamoci che la luce del disk drive sia spenta.

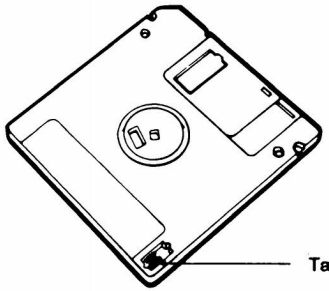
Dischetti a singola faccia e a doppia faccia

I dischetti utilizzati possono essere di due tipi: singola faccia o doppia faccia. Anche se esternamente si presentano allo stesso modo, tuttavia il secondo tipo presenta lo strato magnetico su entrambi i lati del dischetto interno all'involucro e pertanto puo' memorizzare il doppio dei dati. Infatti, mentre un dischetto a singola faccia puo' memorizzare un massimo di 357376 bytes, un dischetto a doppia faccia arriva sino a 726016 bytes.

Come proteggere un dischetto dalla scrittura.

L'operazione di scrittura di un dischetto non consiste altro che nel memorizzare i dati sullo strato di ossido descritto precedentemente (analogamente nell'operazione di lettura, le informazioni vengono lette dalla testina magnetica sullo strato). Sia il computer che l'unit a disco pensano a svolgere il lavoro di lettura e di scrittura di un dischetto.

Dischetto visto dal basso



Come detto precedentemente, i dischetti possiedono una piccola fessura che puo' essere o meno chiusa. Questa serve a proteggere il dischetto da false operazioni di scrittura. Per proteggere il dischetto sufficiente lasciare la fessura aperta.
Un dischetto protetto non puo' essere ne' formattato, ne' cancellato, ne' scritto. E' bene proteggere sempre i dischetti

contenenti delle informazioni importanti che non devono mai essere cancellate. E' molto facile compiere delle operazioni sbagliate che cancellino il contenuto di un dischetto!

OSSERVAZIONE : Alcuni dischetti commerciali non hanno la fessura di protezione. In questo caso essi sono permanentemente sprotetti.

Come formattare un dischetto bianco

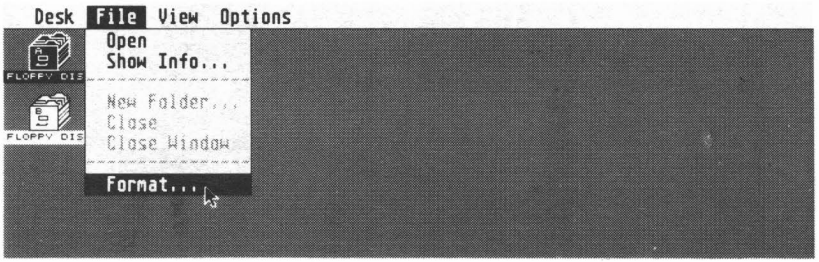
Prima di utilizzare un dischetto per la memorizzazione dei dati, dobbiamo prepararlo opportunamente. Questa procedura e' chiamata 'Formattazione'. Dischetti a singola faccia devono essere formattati come singola faccia, mentre dischetti a doppia faccia possono essere formattati sia a singola faccia che a doppia faccia.
E' possibile riformattare un dischetto gia' usato, specie quando lo vogliamo riutilizzare completamente per memorizzare dei programmi o dei dati.
Per formattare un dischetto nuovo, eseguiamo i seguenti passi:

OSSERVAZIONE: Quando formattiamo un dischetto perdiamo completamente tutte le informazioni contenute in esso!

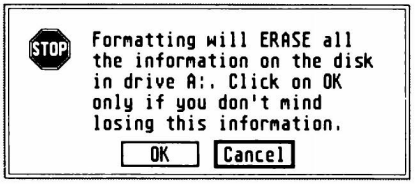
1. Dopo esserci assicurati che il dischetto da formattare non sia protetto, che il computer sia acceso e che la scrivania GEM sia visibile sullo schermo, introduciamo il dischetto nel drive A. Se possediamo due disk drive, possiamo usare indifferentemente l'uno o l'altro.

2. Facciamo clic sull'icona Floppy-disk A (oppure facciamo clic sull'icona floppy disk B, se abbiamo inserito il dischetto nell'unita' B).

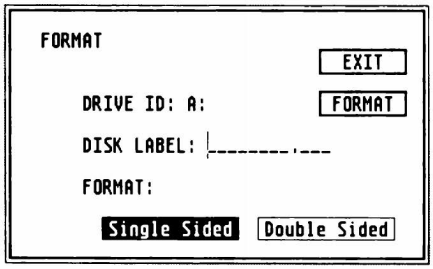
3. Portiamo il puntatore del mouse sul menu' FILE e precisamente sulla voce FORMAT.



4. La scrivania GEM visualizzera' il seguente messaggio di avvertimento.

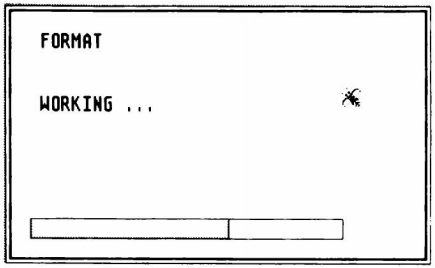


Per ulteriore sicurezza, questo messaggio ci avverte che la formattazione cancellera' ogni informazione precedentemente memorizzata su questo dischetto. Poiche' stiamo formattando un dischetto bianco, non facciamo attenzione al messaggio e per procedere con l'operazione di formattazione, facciamo clic su OK.
Comparira' cosi' sullo schermo la seguente finestra di dialogo.
Accanto alla scritta DRIVE ID: vi e' il simbolo di identificazione dell'unita' a disco su cui avviene la formattazione. La riga accanto a DISK LABEL: ci permette di assegnare al dischetto un nome (anche se cio' non e' necessario e comunque consultiamo il capitolo 3 per ulteriori informazioni). Facciamo ora clic sul box Single sided se vogliamo formattare a singola faccia oppure su Double sided se doppia faccia.



OSSERVAZIONE: Quando scegliamo l'opzione double sided e' necessario che l'unita' disco su cui avviene la formattazione sia a doppia faccia!

5. Facciamo ora clic su FORMAT (oppure selezioniamo EXIT per arrestare il processo e ritornare alla scrivania GEM). Quando facciamo clic su FORMAT, il drive iniziera' il processo di formattazione e comparira' sul video una finestra che ci mostrera' lo stato di avanzamento dell'operazione.

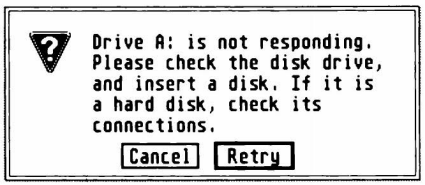


6. Quando l'operazione di formattazione stata completata, comparir il seguente messaggio di avvertimento:

Per continuare facciamo clic su OK oppure premiamo il tasto RETURN.
NOTA : Se il dischetto formattato non puo' contenere 357.376 byte di informazioni, esso puo' essere danneggiato. Tentiamo di nuovo la formattazione.
Se il difetto persiste, sostituiamo il dischetto con un altro vergine e ripetiamo l'operazione di formattazione.

7. A questo punto ricomparira' sul video la finestra di dialogo usata precedentemente per la formattazione. Facciamo clic su EXIT per ritornare alla scrivania GEM.

OSSERVAZIONE : Se tentiamo di memorizzare i dati su di un dischetto non formattato oppure se tentiamo di leggere un dischetto formattato a doppia faccia con un disk drive a singola faccia, comparira' sul video il seguente messaggio di avvertimento:



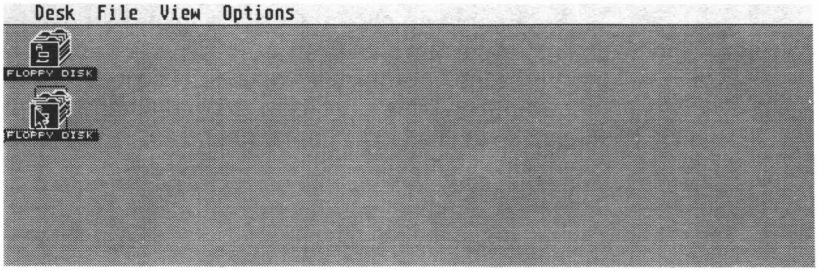
Inseriamo il dischetto formattato corretto nel disk drive e facciamo clic su RETRY (Riprova) oppure facciamo clic su CANCEL se non vogliamo pi leggere il dischetto.

Come copiare il dischetto master.

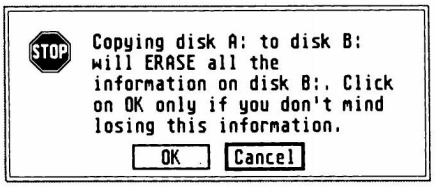
Prima di iniziare ogni attivita' e' imperativo fare una copia dei

nostri dischetti contenenti delle informazioni importanti. In questo modo se per errori accidentali o altro dovesse danneggiarsi il dischetto originale, utilizzando la copia, possiamo nuovamente accedere alle informazioni originali.

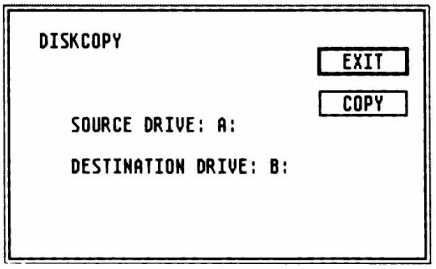
OSSERVAZIONE : E' bene eseguire subito una copia del dischetto fornitoci insieme al sistema MEGA e mettere da parte al sicuro l'originale.
Per ottenere una copia del dischetto fornitoci col computer, eseguiamo i seguenti passi:
1. Dobbiamo avere sottomano due dischetti: quello originale (chiamato dischetto sorgente) e un dischetto formattato (chiamato dischetto destinazione) su cui eseguire la copia. Assicuriamoci che il disco sorgente sia protetto dalla scrittura e che invece il disco destinazione sia sprotetto.
2. Con il computer acceso e con la scrivania GEM visibile sullo schermo, inseriamo il dischetto sorgente nel drive A. Se abbiamo collegato due disk drive, inseriamo il dischetto destinazione nel drive B.
3. Portiamo ora il puntatore del mouse sull'icona del Floppy-disk A e, tenendo premuto il pulsante sinistro, trasciniamola sull'icona del Floppy-disk B. Quando l'icona del drive B diventa scura, rilasciamo il pulsante del mouse.



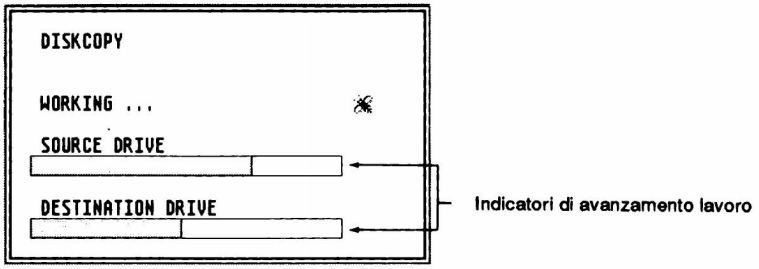
4. Come precauzione, verra' visualizzato sul video un messaggio di avvertimento che ci informa che copiando il disco A sul disco B si cancellano tutte le informazioni contenute in quest'ultimo.



Se abbiamo collegato due disk drive, assicuriamoci che i dischetti sorgente e destinazione siano stati introdotti nel corretto drive. Dopodiche' facciamo clic su OK. Comparira' cosi' la finestra di dialogo DISKCOPY.



5. Facciamo clic su COPY e iniziera' cosi' la procedura di copia. Se lavoriamo con un solo drive, saremo avvisati di quando dobbiamo cambiare i dischetti sino a procedura completata. Il computer visualizzera' lo stato di avanzamento della procedura di copia mediante un nuova finestra.



6. Quando la procedura e' giunta al termine, apparira' di nuovo la finestra DISKCOPY e facciamo clic su "Esci" per ritornare alla scrivania GEM.

OSSERVAZIONE : Non e' possibile copiare il contenuto di un dischetto formattato a doppia faccia su uno a singola faccia e viceversa. In questi casi bisogna copiare i singoli files uno ad uno utilizzando la procedura descritta nel capitolo 3 e precisamente nel paragrafo COME COPIARE UN FILE O UNA CARTELLA.

CAPITOLO 3
LE ICONE, LE FINESTRE, I FILES E LE CARTELLE.

Le icone, le finestre, i files e le cartelle sono i quattro elementi piu' importanti visibili sulla scrivania GEM. Infatti, ad es., per selezionare un'icona, dobbiamo prima aprire una finestra. Inoltre le finestre vengono utilizzate per visualizzare, ad es., l'elenco dei files o delle cartelle presenti su un dischetto. Ogni file puo' contenere o dei dati o dei programmi; invece una cartella puo' contenere un gruppo di files correlati tra di loro.

Le icone del disk drive e del cestino.

Quando accendiamo il nostro computer, verra' visualizzata la scrivania GEM con tre icone: le due icone in alto a sinistra,che si riferiscono ai due floppy-disk e l'icona del cestino.

FLOPPY DISK

FLOPPY DISK

Cestino

Le icone dei disk drive rappresentano le due unita' a disco disposte sulla scrivania e sono denominate "A" e "B" ad indicare rispettivamente il drive A e il B.
I drive e i dischetti costituiscono il nostro sistema di archiviazione e le icone dei floppy-disk ci permetteranno di

gestire,visualizzare e manipolare i file memorizzati sui dischetti.
OSSERVAZIONE: In sistemi costituiti da un solo disk drive, le due icone "A" e "B" sono relative entrambi all'unica unita' a disco collegata. Per ulteriori informazioni sull'uso di uno o di due disk drive, consultiamo il capitolo 2.

L'icona del cestino funziona esattamente come un cestino. Quando vogliamo cancellare un archivio dati o un file, e' sufficiente trascinare l'icona del file sul cestino. Comparira' la conferma o meno dell' operazione di cancellazione (per ulteriori informazioni sull'uso del cestino, consultiamo il paragrafo "Come cancellare un file o una cartella", sempre di questo capitolo).

ATTENZIONE : Il cestino funziona come un inceneritore e pertanto non e' possibile recuperare un documento cancellato.

Le Finestre

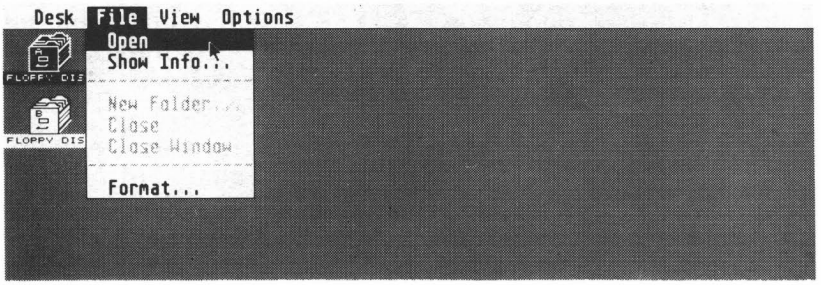
Nella maggior parte dei computer, l'azione si svolge sull'intero schermo video. Sui computer invece l'attivita' e' limitata ad aree chiamate "finestre", che sono praticamente schermi in miniatura all'interno del video.
La scrivania GEM permette di avere quattro finestre aperte contemporaneamente.

NOTA : Le finestre mostrate in questo manuale sono solo esempi e pertanto il contenuto della nostra finestra sul video puo' essere diverso.

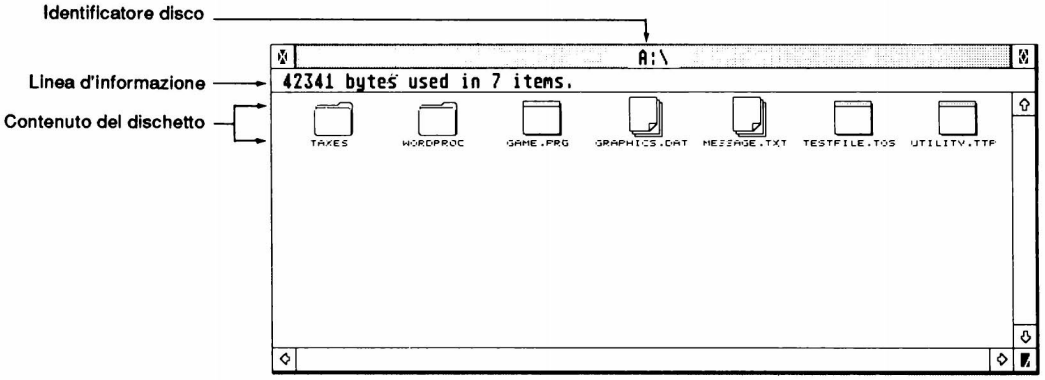
Come aprire una finestra.

Esistono due modi per aprire una finestra. Il primo e' quello di fare clic sull'icona del floppy-disk A e quindi sull'opzione "Apri" del menu' FILE.

Apertura finestra



Il secondo metodo e' chiamato "doppio clic". E' piu' veloce e piu' semplice del primo metodo. Dapprima portiamo il puntatore del mouse sopra l'icona del floppy disk, poi facciamo velocemente due volte clic con il suo pulsante sinistro. Proviamo ora la suddetta operazione con la copia del dischetto eseguita precedentemente.



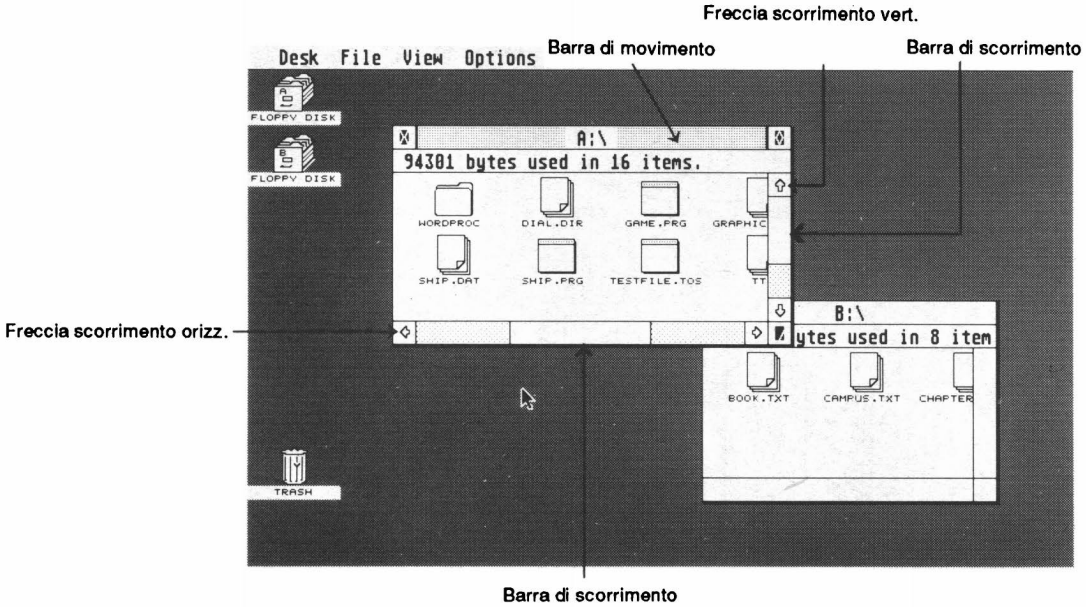
Dopo l'apertura del floppy-disk A, sul video verra' mostrato il contenuto del dischetto sotto forma di icone con i relativi nomi, che corrispondono ai vari files presenti su di esso. Sul lato

superiore della finestra vi e' inoltre la cosiddetta linea di identificazione del disk drive con cui stiamo colloquiando (nel nostro caso vedremo A:\).
Subito sotto vi e' la linea d'informazione che ci comunica sia il numero di bytes che i vari files occupano, sia il numero di files presenti. (Per sapere quanto spazio libero rimane sul disco, facciamo riferimento all'opzione "visualizzazione informazioni" nel capitolo 4).

OSSERVAZIONE : Invece di visualizzare l'elenco dei files sotto forma di icone, e' possibile visualizzare sotto forma di testo utilizzando la voce Show as Text del MENU' OPTION (per ulteriori informazioni consultiamo il paragrafo "Visualizzazione come icona o testo" sempre del capitolo 4).

La finestra attiva.

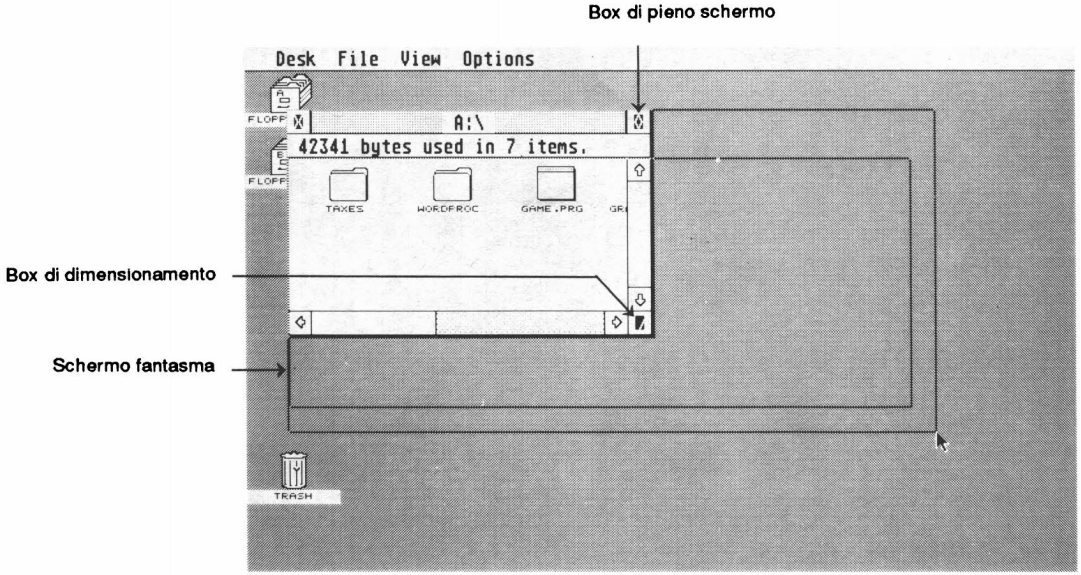
Una finestra e' attiva quando la barra di movimento (situata sul lato superiore) e' oscurata e le barre di scorrimento (situate sul lato destro e inferiore) contengono le freccie di scorrimento e le caselle di utilita'.
Una finestra attiva puo' essere dimensionata, spostata e i suoi contenuti possono essere fatti scorrere al suo interno (vedi la sezione seguente).
E' possibile aprire sino ad un massimo di quattro finestre ma se ne puo' attivare solo una alla volta.
Se sullo schermo sono presenti piu' finestre aperte, e' possibile rendere attiva quella che ci interessa, facendo col mouse clic all'interno di essa.



Come dimensionare una finestra.

E' possibile ridimensionare una finestra attiva a seconda delle nostre esigenze. Per fare questo dobbiamo, prima di tutto, portare il puntatore del mouse sul picolo box chiamato Box di dimensionamento situato nell'angolo inferiore destro della finestra stessa. Successivamente, tenendo premuto il pulsante sinistro, lo trasciniamo nella direzione desiderata (sopra, sotto, di lato) sino ad ottenere le dimensioni volute. Infine rilasciamo il pulsante sinistro del mouse.

Dimensionamento di una finestra



Dimensionare una finestra puo' essere molto utile quando dobbiamo visualizzare contemporaneamente piu' finestre sulla scrivania GEM. (ad esempio, se dobbiamo copiare uno o pi files da un disco all'altro).

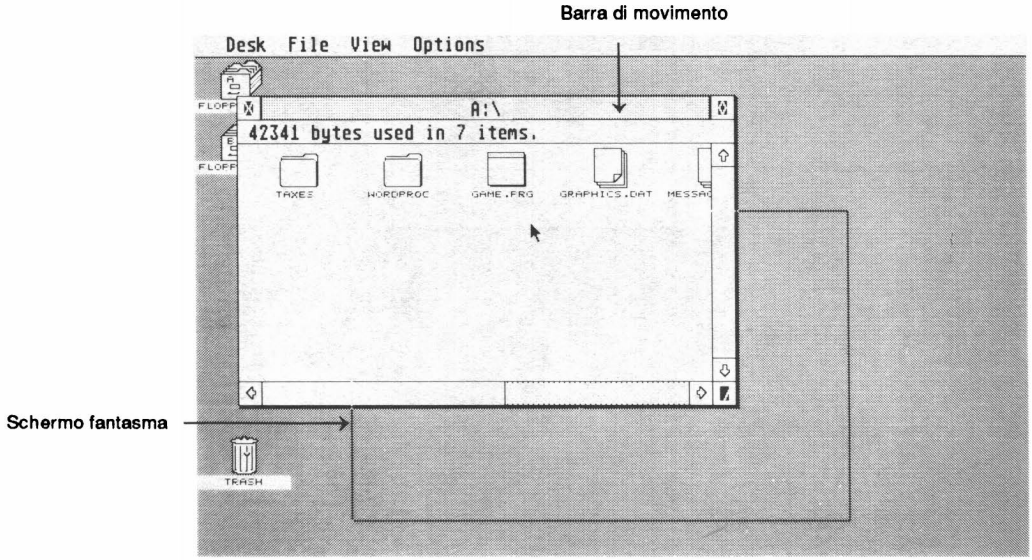
Un modo veloce per allargare una finestra in modo che occupi tutto lo schermo, e' quello di puntare e selezionare il cosiddetto Box di schermo intero situato nell'angolo superiore destro

della finestra stessa. Selezionando questo box, la finestra si espande fino a riempire l'intero schermo. Selezionandola di nuovo si ritorna alle precedenti dimensioni.

Come spostare una finestra.

E' possibile spostare la finestra correntemente attiva in un punto qualsiasi della scrivania GEM usando la barra di movimento che e' situata sul lato superiore della finestra. Infatti, per spostare una finestra, dapprima portiamo il puntatore del mouse sopra la barra di movimento, poi, tenendo premuto il pulsante sinistro, trasciniamo la finestra sino a raggiungere la posizione voluta ed infine rilasciamo il pulsante sinistro.

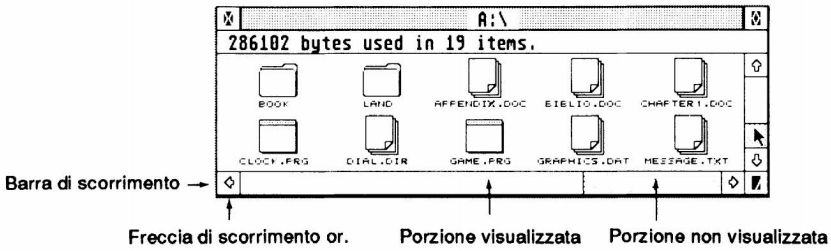
Movimento di una finestra



Spostare una finestra e' un'operazione che puo' rivelarsi particolarmente utile quando si deve posizionare piu' di una finestra sulla scrivania e trasferire files o cartelle da una finestra all'altra.

Come far scorrere il contenuto di una finestra.

A volte un dischetto puo' contenere piu' files di quanto ne siano visibili all'interno di una finestra anche se quest'ultima occupa tutto lo schermo. Per visualizzare i rimanenti files l'unica possibilita' e' quella di far scorrere verticalmente il contenuto della finestra stessa (si parla di "scrolling verticale"). A tale scopo sono state previste le due barre di scorrimento verticale (sul lato destro) e orizzontale (lato inferiore della finestra) con cui e' possibile far scrollare il contenuto in una delle quattro direzioni.



Una parte della barra di scorrimento si oscurera' nel caso in cui vi fossero dei files non visibili e in tal caso il box di scorrimento ci mostrera' la corrente posizione del contenuto della finestra rispetto al totale. Ad es., se il box di scorrimento si trova a meta' della barra di scorrimento, allora la finestra ci sta mostrando tutti i files che si trovano a meta' elenco. Le dimensioni del box di scorrimento confrontate con la parte oscurata della barra di scorrimento ci indicano la porzione di elenco visualizzata rispetto al totale. E' anche possibile fa scorrere il contenuto di una finestra anche di una sola unita' alla volta (ad es., un'icona o una pagina schermo). Per farla scrollare di un'icona,e' sufficiente fare clic su una delle quattro frecce (secondo la direzione) presenti a coppia sulle due barre di scorrimento. Se invece vogliamo scrollare di una pagina schermo, allora facciamo clic nell'area oscurata all'interno della relativa barra di scorrimento. Infine, se vogliamo uno scrolling relativo ad una maggior quantita' di

informazioni, portiamo il puntatore del mouse sopra il relativo box di scorrimento e, tenendo premuto il suo pulsante sinistro, lo spostiamo dell'entita' necessaria per visualizzare la relativa pagina ed infine rilasciamo il pulsante del mouse.
OSSERVAZIONE : Se una finestra presenta l'elenco dei files in formato di solo testo, allora non e' possibile scrollare il suo contenuto orizzontalmente.

Come aggiornare il contenuto di una finestra.

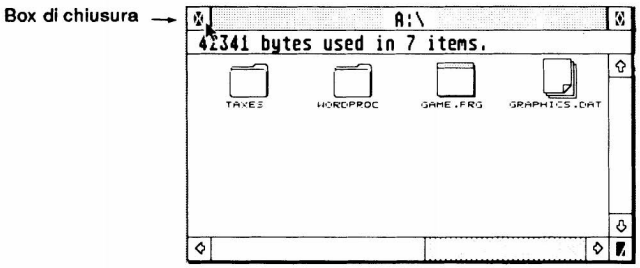
Alcune volte puo' rivelarsi utile l'aggiornamento del contenuto di una finestra anche per essere sicuri che cio' che stiamo vedendo sia effettivamente quello contenuto nel dischetto che ci interessa. Infatti se noi apriamo una finestra per visualizzare il contenuto del disk drive A e poi cambiamo dischetto, la finestra ci mostrera' ancora il contenuto del dischetto precedente. Per aggiornarla sara' sufficiente premere il tasto ESC.

OSSERVAZIONE : Se apriamo una cartella e successivamente cambiamo disco, per aggiornare la finestra dobbiamo prima chiudere la cartella. Per chiudere una cartella facciamo clic sul box di chiusura presente sul lato superiore sinistro della finestra. Per ulteriori informazioni consultiamo il paragrafo "Come chiudere una finestra" del capitolo 4.

Come chiudere una finestra.

Per chiudere una finestra, facciamo clic sul box di chiusura situato nell'angolo in alto a sinistra della finestra. Quest'ultima si chiudera' immediatamente. Se sulla scrivania e' presente contemporaneamente un'altra finestra precedentemente aperta, e' quest'ultima che diventera' la finestra correntemente attiva.

Chiusura di una finestra



E' anche possibile chiudere una finestra facendo clic sulla voce CLOSE del MENU' FILE (per ulteriori informazioni consultare il paragrafo Come chiudere una finestra del capitolo 4).

FILES.

Differenti tipi di files.

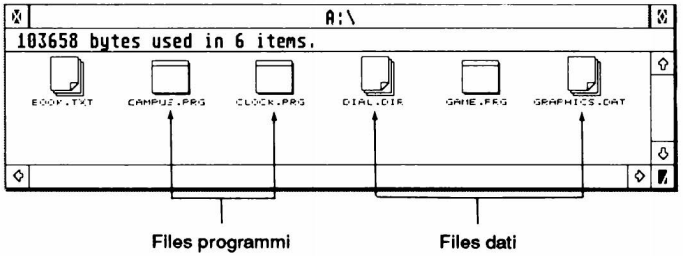
Il computer MEGA memorizza su dischetto due differenti tipi di files: files dati e files programma.

Icona file programma

Icona file dati

e icone che rappresentano dei fogli di carta con un angolo ripiegato rappresentano files non contenenti un programma. Questi files contengono dati che vengono usati da programmi di applicazione.

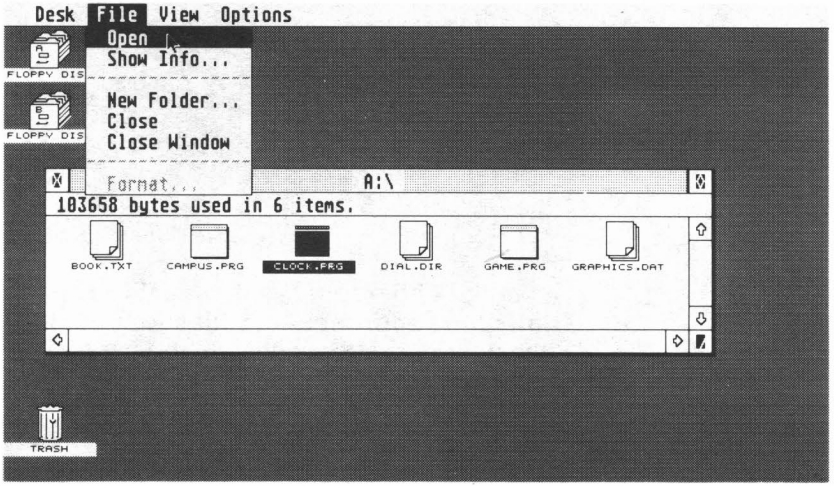
L'icona senza l'angolo ripiegato e' un file di programma. I files di programma contengono programmi di applicazione.



Come aprire (lanciare) un programma.

Esistono due modi per aprire un file presente sulla scrivania GEM. Il primo metodo consiste nel selezionare l'icona del file (facendo clic su di essa) e quindi fare clic sull'opzione "Open" del menu' "File". Il secondo metodo e' invece quello di fare due volte clic sull'icona del file.

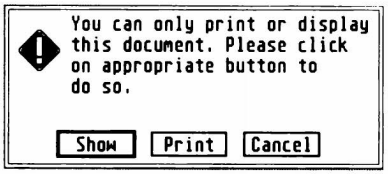
Apertura file programma



Facciamo due volte clic sul file SAMPLE.PRG . L'icona si espandera' fino a diventare una finestra e l'applicazione iniziera' automaticamente. Questo programma dimostrativo ci permettera' di fare pratica nel dimensionare, spostare e chiudere una finestra. Per uscire dal programma, chiudere la finestra dell'applicazione.

Come aprire (visualizzare) un file dati.

Se facciamo clic sull'icona di un file dati comparira' sul video il seguente messaggio di avvertimento che ci chiede se vogliamo visualizzare i dati sullo schermo oppure se li vogliamo stampare su carta con una stampante gia' collegata e pronta per la stampa.

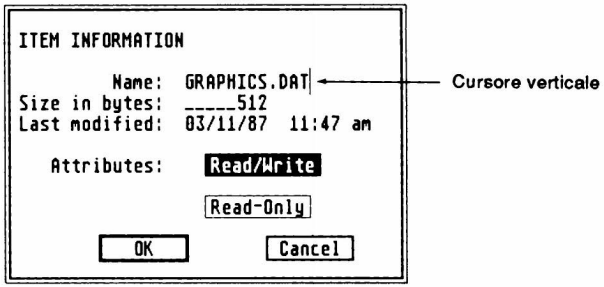


Se vogliamo visualizzare i dati sullo schermo, facciamo clic su SHOW (mostra) oppure premiamo il tasto RETURN. Naturalmente, per comprendere il contenuto di un file dati, bisogna che esso sia in formato ASCII senza codici di controllo per le varie operazioni di formattazione. Questa opzione va pertanto utilizzata solo quando vogliamo visualizzare un file testo oppure un file programma sorgente in ASCII. Una volta che lo schermo si e' riempito di caratteri, comparira' sullo schermo il messaggio MORE (ancora). Premendo RETURN possiamo visualizzare la successiva riga di testo, mentre se premiamo la barra spaziatrice, visualizziamo la pagina successiva. Quando siamo in fondo al file, comparira' il messaggio END OF FILE (Fine del file) e premendo RETURN ritorniamo alla scrivania GEM. Se vogliamo ritornare alla scrivania GEM senza necessariamente raggiungere la fine del testo, sara' sufficiente premere il tasto [Q] oppure [CONTROL] [C]. Se invece vogliamo stampare il testo, facciamo clic su PRINT (Stampa). Possiamo arrestare la stampa in qualsiasi momento premendo [Q] oppure [CONTROL] [C]. Facciamo clic su CANCEL

se invece non vogliamo visualizzare il file ne' sul video ne' sulla stampante.

Come cambiare nome a un file.

Per cambiare nome ad un file , per prima cosa selezioniamo il file, poi facciamo clic sull'opzione "Informazioni sul file" del MENU' FILE. Comparira' sul video la seguente finestra di dialogo:



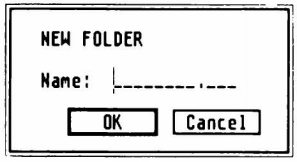
Essa ci mostra il nome e gli attributi del file da modificare. Inoltre il cursore presente sotto la forma di una linea verticale e' posizionato alla fine della riga contenente il nome del file. Per muovere il cursore utilizziamo il tasto freccia a sinistra oppure i tasti [BACKSPACE] o [ESC] per cancellare tutto il vecchio nome. Successivamente digitiamo il nuovo nome, tenendo presente che il nome di un file puo' essere lungo al massimo 8 caratteri con una estensione di 3 caratteri preceduti da un punto.
ATTENZIONE : Generalmente e' meglio non cambiare i tre caratteri dell'estensione, per evitare la possibilita' che il file diventi inaccessibile al sistema o ad applicazioni a cui e' collegato (per ulteriori informazioni sui nomi dei files e loro estensioni fare riferimento al capitolo 4 " visualizzazione informazioni" e "installazione applicazioni).

Le cartelle.

Quando abbiamo piu' files tra loro collegati oppure appartenenti tutti ad uno stesso tipo di informazioni allora e' possibile unirli insieme in un unico file chiamato cartella. E' come se mettessimo in una cartella di uno schedario tutti i documenti tra loro collegati. Le cartelle si presentano sulla scrivania GEM con una propria icona che assomiglia ad una cartelletta.

Icona di una cartella

Le cartelle possono contenere diversi files ma anche altre cartelle. E' infatti possibile introdurre all'interno di una cartella un'altra cartella e cosi' via sino ad un massimo di 8 cartelle.
Per creare una cartella, dapprima apriamo una finestra che ci mostri il contenuto del dischetto su cui vogliamo creare una cartella. Successivamente facciamo clic su NEW FOLDER del MENU' FILE. Comparira' cosi' sul video la seguente finestra di dialogo:

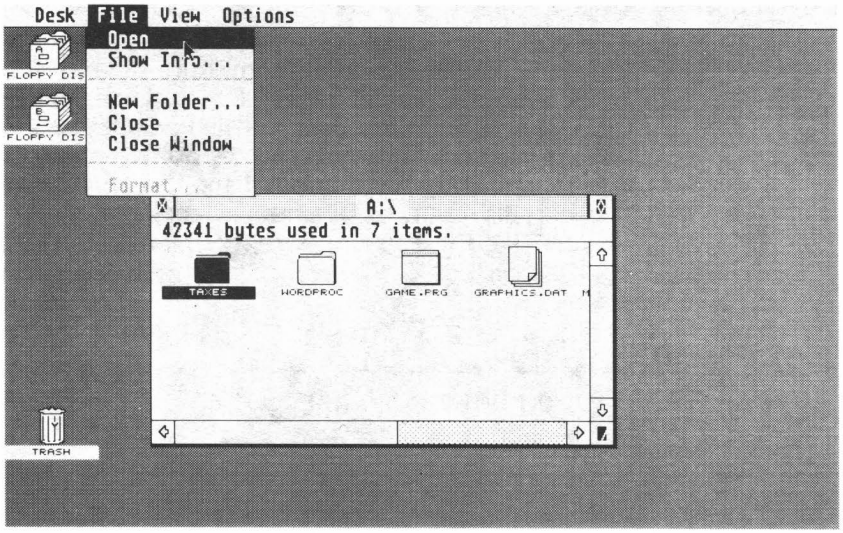


Digitiamo il nome da associare alla cartella e facciamo clic su OK oppure premiamo RETURN. Ricordiamoci che il nome di una cartella puo' essere costituito da un massimo di otto caratteri seguiti da una estensione di tre caratteri.Sul dischetto verra' cosi' creata una nuova cartella.
ATTENZIONE : Un disk drive (compreso l'hard disk) non puo' contenere piu' di 40 cartelle!

Come aprire una cartella.

Ogni cartella puo' essere aperta in una sua finestra in modo che possiamo esaminare il suo contenuto. Se apriamo il contenuto di un floppy-disk, la finestra non visualizzera' immediatamente il contenuto di una cartella. Dobbiamo aprire la cartella nella sua finestra per vederne il contenuto.
Per aprire una cartella, facciamo due volte clic col pulsante sinistro del mouse sull'icona della cartella, oppure dapprima selezioniamo la cartella facendo clic su di essa e poi sulla voce "Open" del menu' File.

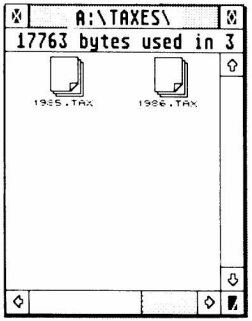
Aprire una cartella



La finestra della cartella sara' aperta sopra la precedente finestra, permettendoci cosi' di esaminare il suo contenuto e accedere ai files presenti in essa.

Una cartella appena creata e' vuota. Per riempirla di files eseguiamo la procedura descritta nel paragrafo successivo.

Esempio di apertura cartella

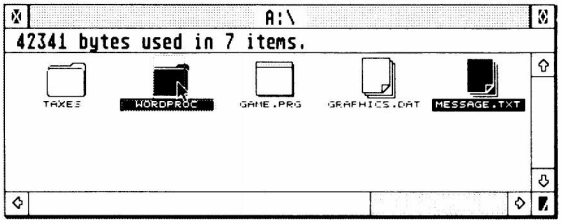


COME GESTIRE I FILES E LE CARTELLE.

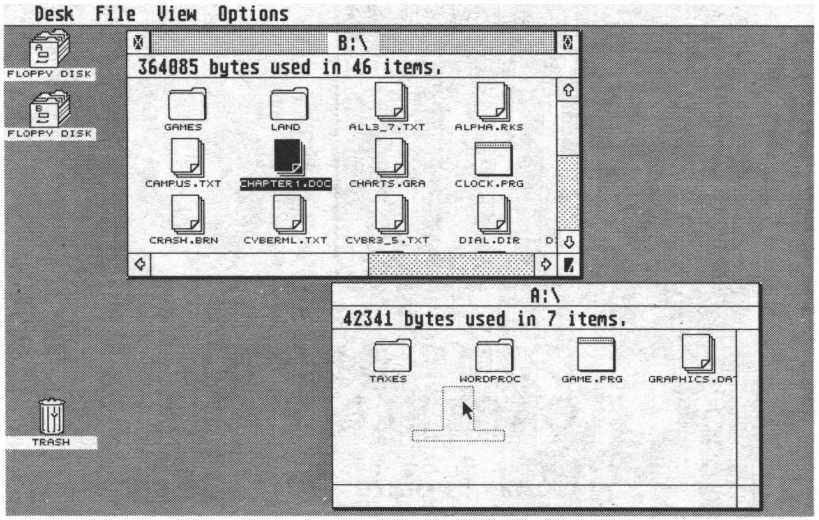
Come copiare i files e le cartelle.

Per molti computer, copiare un file e' un processo complicato che coinvolge numerosi comandi. Sul computer, per copiare qualunque tipo di file, e' sufficiente selezionarne l'icona trascinandola laddove vogliamo eseguire la copia. Inoltre quando copiamo una cartella copieremo anche tutto il suo contenuto. Per copiare un file, selezioniamolo facendo clic su di esso, poi, tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse, trasciniamolo laddove vogliamo eseguire la copia (possiamo portarlo sia all'interno di un floppy disk oppure all'interno di una cartella).Durante questa operazione assicuriamoci che l'icona del file sia posizionata sopra la icona del disco o della cartella e che quest'ultimi si presentino in video inverso.

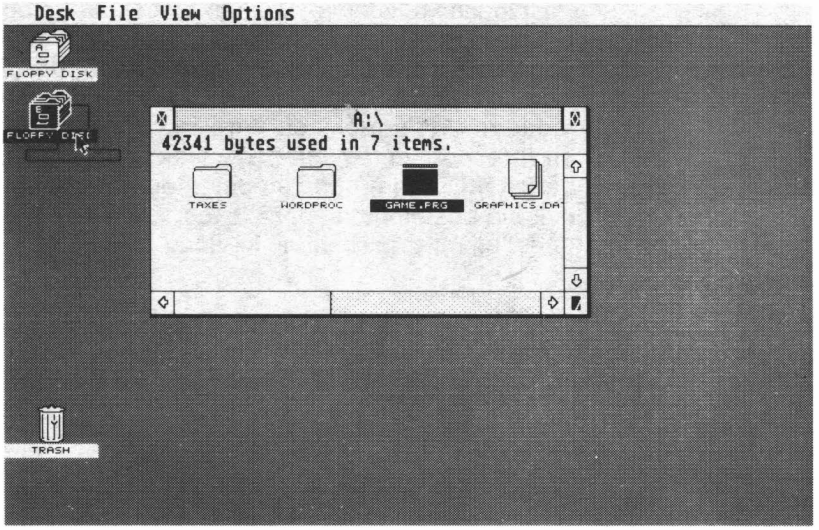
Copiare un file in una cartella



Copiare un file da una finestra
ad un'altra



Copiare un file in un dischetto



Quando portiamo l'icona del file da copiare in una nuova posizione e poi rilasciamo il pulsante del mouse, comparira' sullo schermo la seguente finestra di dialogo:

```
COPY FOLDERS / ITEMS

Folders to Copy:  ___0
  Items to Copy:  ___1

          [ OK ]  [ Cancel ]
```

Facciamo clic su OK se vogliamo proseguire con la procedura di copia (oppure facciamo clic su CANCEL se la vogliamo annullare). Con sistemi ad un solo disk drive, il computer ci guidera' nelle varie operazioni di scambio dei due dischetti.
OSSERVAZIONE : Se non dovesse apparire la finestra di dialogo suddetta, allora significa che abbiamo disattivato l'opzione Confirm Copies (Conferma la copia).
Consultiamo il capitolo 4 per ulteriori informazioni al riguardo e precisamente il paragrafo Set preferences.

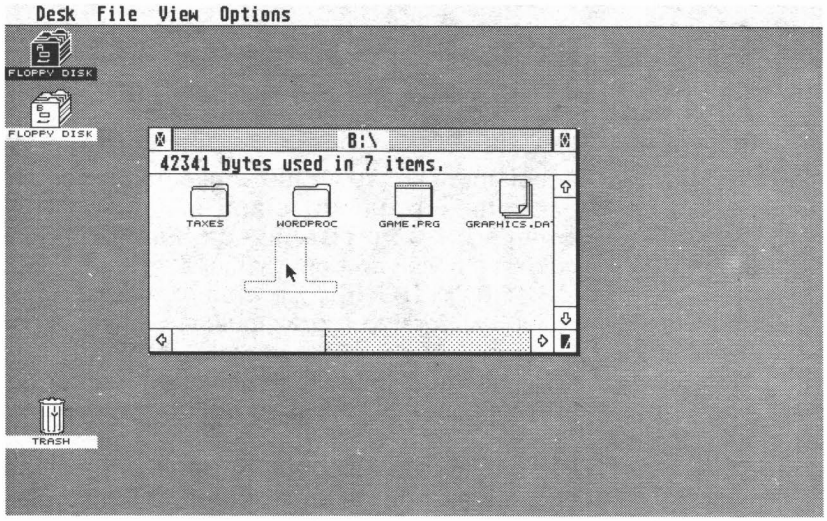
Per copiare un disco intero, facciamo clic sull'icona del relativo disk drive, poi, tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse, portiamola sopra l'icona dell'altro disk drive. Se invece portiamo l'icona di un disco all'interno di una finestra, non facciamo altro che aggiungere i files contenuti nel secondo dischetto, a quelli del primo senza cancellare quelli contenuti in esso. Invece portando l'icona di un disco sopra l'altra cancelliamo il contenuto del dischetto destinazione (in tal caso comparira' sul video un messaggio di avvertimento; consultare inoltre il capitolo 2 ovvero il paragrafo "Come copiare un dischetto").

Quando copiamo un file portandolo sull'icona di un disk drive, la relativa finestra (se gia' aperta) ,contenente l'elenco dei files, non viene aggiornata. Per aggiornarla e' sufficiente premere il tasto [ESC].

Un altro metodo molto utile per trasferire il contenuto di un dischetto formattato a doppia faccia su uno a singola faccia o

viceversa, e' quello di trascinare l'icona del disk drive all'interno della relativa finestra.
OSSERVAZIONE : E' possibile copiare dei files all'interno di una cartella ,dapprima aprendo quest'ultima e poi trascinando nella relativa finestra i vari files.

Copiare un disco in una finestra



Presenza di un file con lo stesso nome durante la copia.

Quando eseguiamo un'operazione di copia e sul disco destinazione e' gia' presente un file avente lo stesso nome, allora comparira' sul video la seguente finestra di dialogo:

```
NAME CONFLICT DURING COPY

Current Name:  GAME    .PRG
 Copy's Name:  GAME    .PRG

        [ OK ]   [ Cancel ]
```

Se il contenuto del file avente lo stesso nome non ci interessa piu', allora possiamo fare clic su OK e il file vecchio verra' sostituito completamente da quello nuovo. Se invece vogliamo evitare che cio' avvenga, sara' sufficiente modificare il nome del file che stiamo copiando intervenendo sulla riga accanto alla scritta "Copy's name" (Nome del file da copiare). Infine, se non vogliamo copiare il file, sara' sufficiente fare clic su CANCEL.
OSSERVAZIONE : Non possibile copiare una cartella su un'altra cartella avente lo stesso nome. L'unica cosa che possiamo fare, quella di cambiare prima il suo nome.

Come Cancellare files e cartelle.

La cancellazione di uno o piu' files o cartelle ci permette di recuperare dello spazio sul dischetto. Per cancellare un file e' sufficiente trascinarlo sulla icona del cestino e seguire le istruzioni del computer. Ricordiamoci che il cestino funziona come un inceneritore. Quando eseguiamo questa operazione, comparira' sullo schermo la seguente finestra di dialogo:

```
DELETE FOLDERS / ITEMS

Folders to Delete:  ___0
  Items to Delete:  ___1

      [ OK ]  [ Cancel ]
```

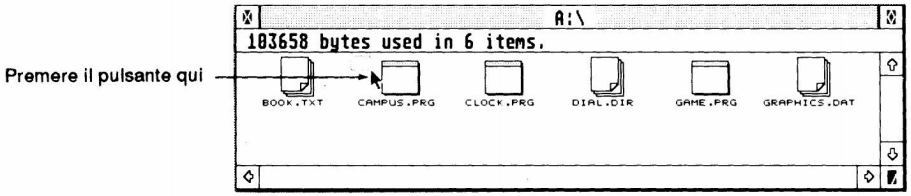
Facciamo clic su Ok se vogliamo che la cancellazione sia effettiva oppure su CANCEL per annullarla. Quando cancelliamo una cartella, verranno cancellati anche tutti i files contenuti in essa.
OSSERVAZIONE : Se non dovesse comparire la finestra di dialogo, allora significa che abbiamo disattivato l'opzione "Confirm Deletes" (Confermi la cancellazione) relativa alla voce SET PREFERENCES del MENU' OPTION (vedi capitolo 4 per ulteriori dettagli).

Selezioni multiple

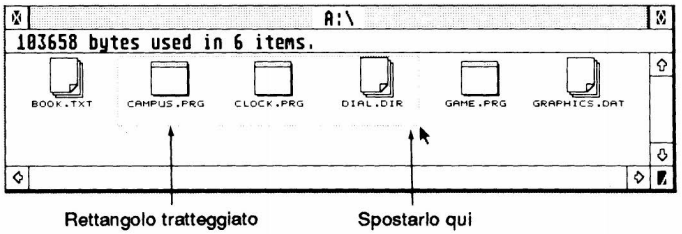
A volte e' desiderabile poter selezionare piu' di una icona per volta. Invece, come abbiamo visto, selezionando un secondo

punto della scrivania si cancella la precedente selezione. Vi sono due metodi per selezionare piu' di una icona. Il primo consiste nel portare il puntatore del mouse vicino al nome della prima icona a sinistra da selezionare, senza toccarla; poi tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse, lo spostiamo sino a quando il rettangolo tratteggiato che si forma (e le cui dimensioni variano allo spostare del mouse) comprende il nome dell'ultima icona da selezionare. Infine rilasciamo il pulsante del mouse e tutto cio' che e' compreso nel rettangolo si presenta in video inverso a conferma che e' stato selezionato. Dopo la selezione delle icone, puntiamo ad una delle icone contenute nel rettangolo e, tenendo premuto il pulsante del mouse, trasciniamola nel punto prescelto (che puo' essere un'altra finestra, oppurel'icona di una cartella oppure il cestino).

Posizionamento del puntatore

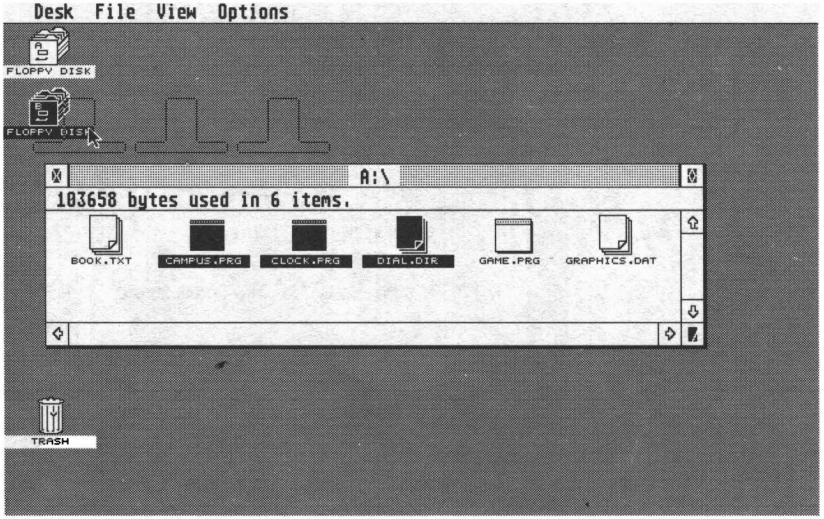


Spostamento del puntatore



Infine rilasciamo il pulsante del mouse e tutte le icone selezionate verranno copiate nella nuova destinazione.

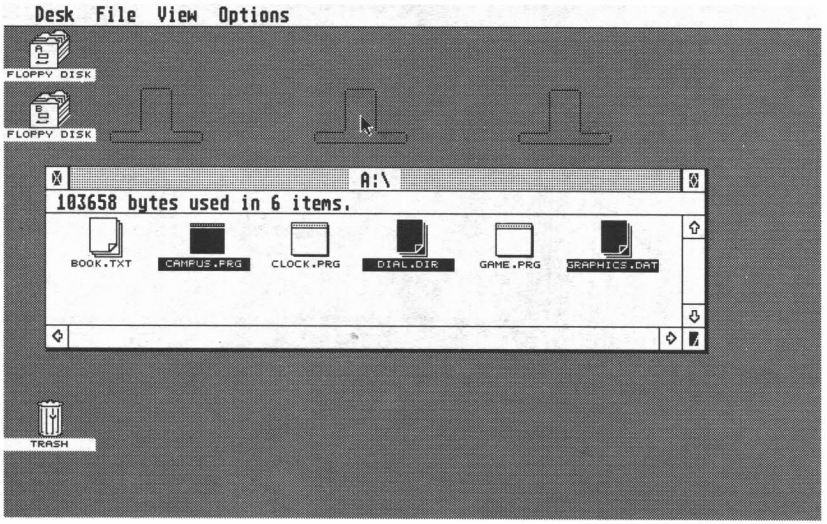
Spostamento di un gruppo



Selezione di piu' files con SHIFT + CLIC .

Utilizzando la sequenza SHIFT + CLIC col pulsante sinistro del mouse,e'possibile selezionare piu' icone che non siano pero' adiacenti,cosa che non si puo' fare con il metodo precedente. Pertanto portiamo il puntatore del mouse sulla prima icona da selezionare e, tenendo premuto il tasto SHIFT, facciamo clic col pulsante sinistro. L'icona cosi' selezionata si presentera' in video inverso. A questo punto ripetiamo l'operazione sull'icona successiva da selezionare, tenendo sempre premuto il tasto SHIFT e facendo clic sull'icona. Quando le abbiamo selezionate tutte, puntiamo ad una delle icone prescelte e, tenendo premuto il pulsante del mouse, trasciniamola nel punto prescelto (che puo' essere un'altra finestra, oppure l'icona di una cartella oppure il cestino).

Selezione e spostamenti multipli
con Shift-Clic



OSSERVAZIONE : E' possibile combinare i due metodi visti per selezioni multiple, per selezionare un gruppo di icone e disattivare alcune di esse che non vogliamo copiare o cancellare. Dapprima usiamo il primo metodo per selezionare un gruppo di icone. Poi, prima di eseguire l'operazione di trascinamento, portiamo il puntatore del mouse sull'icona da disattivare e, tenendo premuto il tasto SHIFT, facciamo clic col pulsante sinistro. Poi ripetiamo quest'ultimo passo per tutte le icone da disattivare. Infine spostiamo il gruppo di icone rimaste selezionate, puntando ad una di esse e trascinandola nella posizione prescelta.

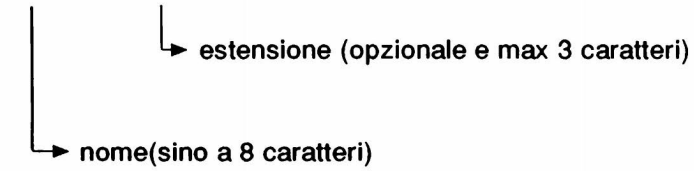
Caratteristiche relative ai nomi dei files, cartelle e all'elenco dei files.

Per nome di un file si intende il nome che viene associato o da noi o dalla ditta produttrice del pacchetto applicativo, ad un file. Per directory invece si intende l'elenco dei files e cartelle visualizzate all'interno di una finestra. Per pathnames si intende la stringa di identificazione del disk drive o cartella corrente di cui viene visualizzato il contenuto sul video.

Nome di un file.

Il nome di un file consiste di due parti distinte: il nome e l'estensione.

SAMPLE.PRG



Affinche' un file possa essere ricercato e trovato all'interno di un dischetto,e' necessario che possieda un nome. Il nome puo' essere costituito da 1 a 8 caratteri (lettere o numeri) e puo' includere il segno di sottolineatura (_). Di solito i nomi vengono assegnati in modo che ci permettano di ricordare il contenuto del file (ad es. TASSE, per un file dati contenenti informazioni sulle tasse).
L'estensione e' opzionale e puo' consistere di uno a tre caratteri (lettere o numeri). Un punto viene usato per separare il nome dall'estensione. L'estensione spesso indica il tipo di file. Ad es., .PRG indica un programma in TOS utilizzante l'interfaccia

amichevole GEM. Se noi la togliamo, il computer non sara' piu' in grado di riconoscere come programma quel file.
Molte applicazioni usano delle estensioni secifiche rappresentando dei files contenenti dei specifici dati. Ad esempio, un programma redattore di testi (o word processor), usa spesso l'estensione .DOC.

Quando visualizziamo l'elenco dei files su una finestra, essi vengono ordinati a seconda dell'opzione scelta nel menu' VIEW (per ulteriori dettagli consultiamo il capitolo 4).
Di solito per il nome di un file, vengono utilizzate le seguenti estensioni che fanno riferimento a specifiche applicazioni :

.APP	per applicazioni GEM
.PRG	per applicazioni GEM
.TOS	per applicazioni TOS
.TTP	per applicazioni TOS che aspettano come input, dei parametri, prima del loro lancio.

Queste estensioni rappresentano tre diversi tipi di programmi che possono essere lanciati direttamente dalla scrivania GEM. I files contenenti un programma, sono rappresentati da un'icona rettangolare che assomiglia ad una piccolissima scrivania GEM e possono essere lanciati facendo due volte clic su di essi (oppure selezionando la relativa icona e poi facendo clic sulla voce OPEN del MENU' FILE).Un file avente estensione .APP o .PRG e' una applicazione GEM ovvero utilizza il sistema operativo amichevole GEM (icone, menu' a discesa e finestre). Un file con l'estensione .TOS non e' una applicazione GEM ovvero non utilizza questo sistema operativo e quindi puo' anche non usare il mouse. Un file con stensione .TTP e' un file in TOS che aspetta come input dei parametri, prima di essere lanciato. Quando apriamo un file con l'estensione .TTP, compare sul video una finestra di dialogo che ci permette di introdurre i relativi parametri. Per ulteriori informazioni su quest'ultimi consultiamo il manuale guida del programma .TTP.

```
OPEN APPLICATION

     Name:  SAMPLE  .TTP
Parameters:
|-----------------------------------------
|

        [ OK ]          [ Cancel ]
```

OSSERVAZIONE : E' possibile installare una applicazione come tipo diverso rispetto alla estensione del suo nome, utilizzando la voce INSTALLING AN APPLICATION (Come installare un'applicazione) del men OPTION (vedi capitolo 6).

I nomi delle cartelle.

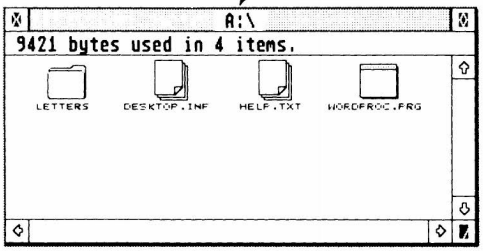
I nomi delle cartelle seguono la stessa prerogativa utilizzata per i files; tuttavia in questo caso l'estensione non ha alcun significato.

Elenco dei files (directories) e stringa di identificazione dell'unita' disco (pathnames).

Quando formattiamo un dischetto associamo ad esso la cosiddetta directory che non e' altro che una piccolissima parte del dischetto in cui vengono memorizzati tutti i nomi e i relativi attributi dei files presenti sul dischetto.
Naturalmente un dischetto appena formattato presenta una directory vuota. Inoltre quando usiamo il disk drive A, quest'ultimo viene identificato dalla stringa di identificazione A:\ (analogamente per il drive B B:\).
Nella finestra la stringa di identificazione ci indica a quale unita' disco fa riferimento l'elenco dei files presenti all'interno della finestra.

Directory principale

Identificatore dischetto

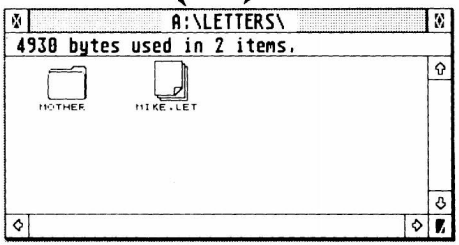


Se noi ora apriamo, ad es., una cartella avente nome LETTERE, sempre utilizzando il disk drive A, allora la stringa di identificazione si presentera' come A:\LETTERE\. In questo caso la stringa A: indica la directory principale e la stringa \LETTERE\ indica una subdirectory. Cio' significa che noi possiamo introdurre all'interno di un elenco di files principale, degli altri sottoelenchi sino ad un livello di profondit di 8. La stringa completa contenente il nome della directory principale e le varie subdirectory, viene indicata con il nome Pathname.

Subdirectory

Identificatore dischetto

Nome della cartella



I Pathname sono della forma :

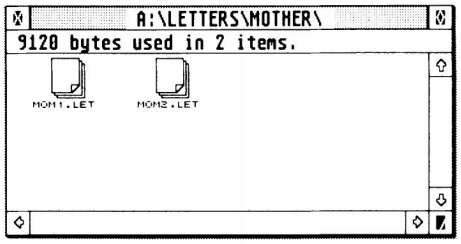
drive: \ cartella \

dove drive:\ e' la stringa di identificazione del disk drive contenente la directory principale e cartella\ specifica una

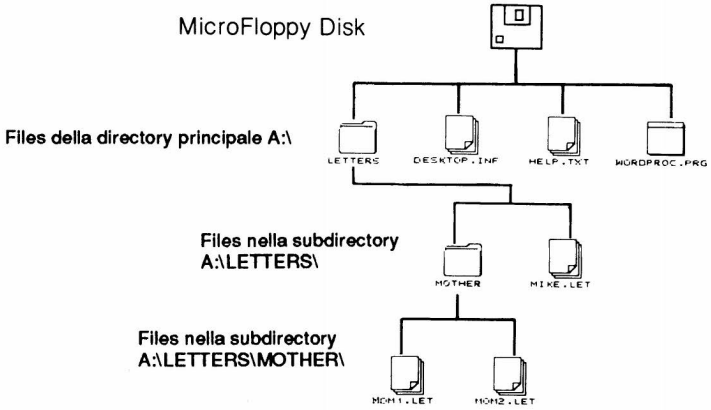
subdirectory. Ciascun componente di un pathname viene separato dall'altro dal simbolo "\".

Se noi ora apriamo un'altra cartella denominata FIGLI, il "pathname" si presentera' con la stringa : A:\LETTERE\FIGLI\.

Subdirectory



Nella seguente figura viene mostrata l'architettura con la relativa gerarchia di un dischetto contenente diverse cartelle.



Per ulteriori informazioni su pathnames consultiamo il capitolo 6 e precisamente il paragrafo Come utilizzare il cosiddetto ITEM SELECTOR (il box contenente l'elenco dei nomi dei files).

CAPITOLO 4
IL MENU' PRINCIPALE.

Sul lato superiore della scrivania GEM si trova la riga principale del menu'. Le voci di questa linea sono : DESK (Scrivania), FILE, VIEW (Visione) e OPTIONS (Opzioni).Per esaminare ciascuno di questi menu',e' sufficiente portare il puntatore del mouse sulla rispettiva voce. Questa si presentera' in video inverso e comparira' un sottomenu' ricco, a seconda della voce selezionata, di opzioni.

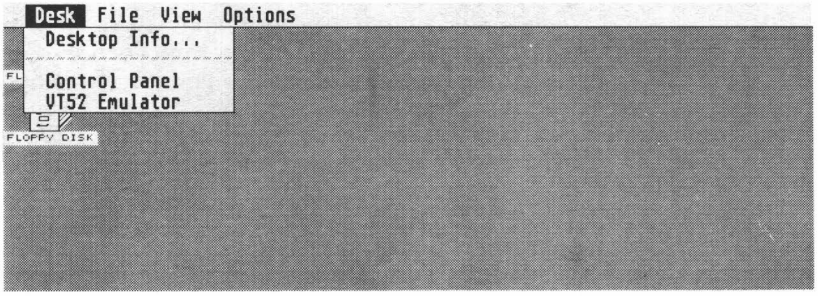
Per selezionare una di queste opzioni, e' sufficiente portare il puntatore del mouse su di essa e fare clic col pulsante sinistro. Le voci non evidenziate e che rimangono in grigio, sono opzioni del menu' non disponibili in quel momento. Spesso esse richiedono una precedente selezione come apertura file o visualizzazione finestra del floppy-disk.

MENU' DESK (Scrivania).

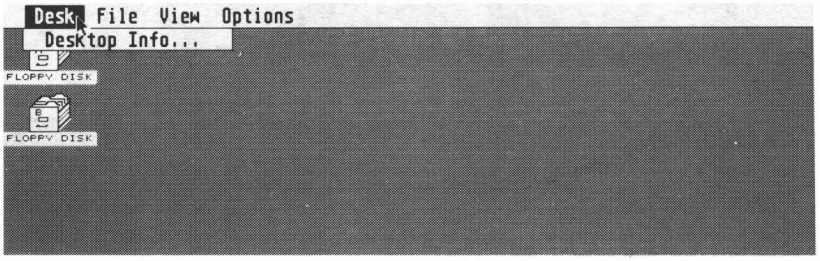
Il menu' DESK (scrivania) contiene i cosiddetti accessori della scrivania. (I files contenenti gli accessori della scrivania vanno caricati all'atto dell'accensione del computer e pertanto devono essere presenti nel dischetto con cui effettuiamo questa operazione.Inoltre essi sono caratterizzati dall'estensione .ACC). Inoltre il menu' Desk puo' presentare una riga contenente informazioni sull'applicazione o programma che stiamo attualmente usando.

E' possibile accedere agli accessori della scrivania sia dal GEM DESKTOP (ovvero dalla scrivania GEM che si presenta quando accendiamo il computer) oppure da un programma che usa il sistema operativo GEM. Naturalmente l'elenco degli accessori visibili sotto il menu' Desk dipende da quali accessori abbiamo installato all'atto dell'accensione del computer. La libreria standard di accessori forniti include il VT52 Emulator

(l'Emulatore VT52) e il Control Panel (il Pannello di controllo) (per ulteriori informazioni consultare il capitolo 5 e precisamente il paragrafo "Gli accessori della scrivania").



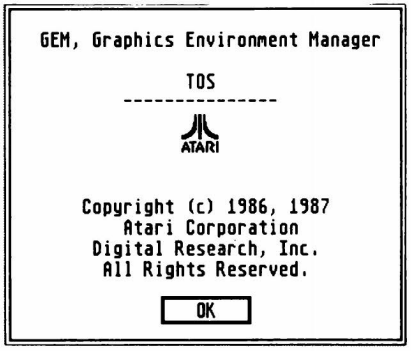
Se accendiamo il computer senza utilizzare alcun dischetto oppure con un dischetto senza alcun accessorio memorizzato in esso, allora il MENU' DESK si presentera' solo con l'opzione Desktop info.



Accendere il computer senza installare alcun accessorio, significa poter utilizzare tutta la RAM di cui il computer dispone. Infatti gli accessori occupano una parte di RAM.
Inoltre, se vogliamo installare un accessorio a computer acceso, e' necessario prima spegnerlo oppure resettare il sistema premendo il pulsante RESET sul retro del computer.

Desktop Info (Informazioni sulla scrivania).

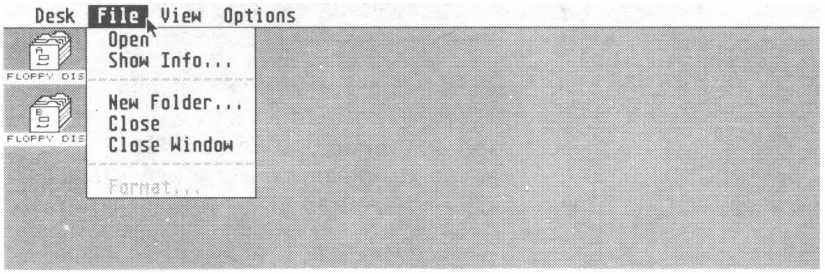
L'opzione Desktop Info (Informazioni sulla scrivania) ci da'informazioni sul programma attualmente operante sulla scrivania GEM. Facendo clic su questa voce mentre stiamo utilizzando un altro programma GEM, si presentera' una finestra con contenuto simile. Facciamo ora clic su Desktop Info; sul video comparira' la seguente finestra di dialogo:



Per ritornare alla scrivania GEM, facciamo clic su OK.

MENU' FILE.

Il menu' File contiene opzioni che permettono di manipolare i nostri files, gestire le finestre, creare cartelle, e formattare i dischetti.



Open (Apri)

L'opzione Apri viene usata per far partire un programma o per vedere i contenuti di un disco, di un file, o di una cartella. Per far partire un programma o per aprire un file, dapprima selezioniamo la relativa icona, portando il puntatore del mouse sopra di essa e facendo clic con il suo pulsante sinistro, poi facciamo clic sull'opzione OPEN (Apri) del menu' File.Un'alternativa a questo metodo consiste nel portare il puntatore del mouse sopra l'icona relativa al programma o file da aprire e fare due volte clic col pulsante sinistro del mouse.

Show Info (Visualizzazione informazioni).

Quando selezioniamo un'icona e quindi l'opzione Show Info (Visualizzazione informazioni), si presenta sul video una finestra di dialogo che ci restituisce alcune informazioni sul file, programma, o icona del disco selezionato. Per esempio, la visualizzazione di informazioni riguardanti un floppy-disk si presenta come la figura seguente :

```
DISK INFORMATION

 Drive Identifier:  B:
       Disk Label: SAMPLE  .DSK
Number of Folders:     ____0
  Number of Items:     ____4
       Bytes Used:  __165492
  Bytes Available:  __189440

                        OK
```

La finestra di visualizzazione informazioni del floppy-disk, identifica il disco, il numero di voci memorizzate, il numero di byte usati e disponibili.
La finestra di visualizzazione informazioni di un file apparira' come segue :

```
ITEM INFORMATION

        Name:  CASH     .STW
Size in bytes:  ____1846
Last modified:  04/15/87  07:13 pm

   Attributes:   Read/Write

                 Read-Only

        OK              Cancel
```

La finestra di un file, identifica il nome, la dimensione, la data dell'ultima modifica, e gli attributi di lettura/scrittura. Scegliamo "lettura/scrittura" se vogliamo abilitare il file alla scrittura, mentre "sola lettura" se lo vogliamo abilitare alla sola lettura. L'opzione "solo lettura", ci protegge da accidentali modifiche del nostro archivio.

```
An item with this name
already exists in the
directory, or this item
is set to Read-only status.

        OK
```

Mediante questa opzione possiamo anche cambiare nome a un file. Per fare questo dapprima premiamo il tasto [BACKSPACE] o [ESC] per cancellare il nome del file, poi digitiamo il nuovo nome ed infine premiamo il tasto [RETURN] o facciamo clic su OK. Il file in questione assumera' cosi' sul dischetto il nuovo nome.

NOTA : Il computer riserva 1024 byte sul disco per ogni file, anche se questo e' piu' corto. In relazione al numero e alla lunghezza dei nostri files, la somma del numero di bytes occupati piu' il numero di bytes disponibili puo' non essere uguale all'esatta capacita' del disco. Questo a causa dei bytes riservati per ogni file. Tuttavia il numero di bytes occupati e quelli

disponibili sono cifre accurate e devono essere usate per verificare la capacita' residua del disco.

```
FOLDER INFORMATION

      Folder Name: MEMOS___.___
          Created: 03-16-87 10:13 am
Number of Folders:      ____2
  Number of Items:      ___19
       Bytes Used:  ___36717

                          [ OK ]
```

New Folder (Crea una nuova cartella).

Le cartelle sono insiemi di files che possiamo creare per organizzare meglio i nostri dati. Esse possono contenere sia files che programmi che di solito sono collegati tra di loro. Cio' permette una pi efficiente gestione e suddivisione dei vari files presenti su un dischetto. Per creare una cartella, dapprima dobbiamo aprire l'icona di un floppy-disk quindi selezionare la voce New Folder (Crea una nuova cartella) del menu' File. Apparira' cosi' la seguente finestra di dialogo :

```
NEW FOLDER

Name: |________.___

   [ OK ]  [ Cancel ]
```

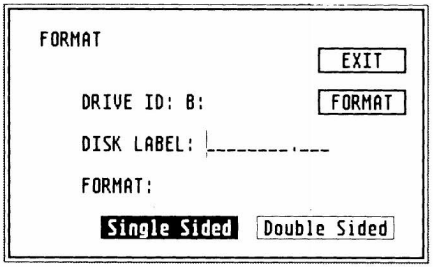
Digitiamo il nome della cartella e facciamo clic su OK. Dopo aver creato la nuova cartella, la relativa icona apparira' sulla finestra attiva. Invece se non la vogliamo creare, sara' sufficiente fare clic su CANCEL.
Una volta che abbiamo creato una cartella, anche possibile creare un'altra cartella al suo interno. L'operazione puo' essere ripetuta sino ad arrivare ad un livello di profondit di 8 (per ulteriori informazioni consulta il paragrafo Le cartelle del capitolo 3).

Close (Chiudi) e Close Window (Chiudi la finestra).

Esistono tre modi per chiudere una finestra. Se e' presente sullo schermo una finestra che vogliamo chiudere, possiamo selezionare le opzioni CLOSE (Chiudi) o CLOSE WINDOW (Chiudi la finestra) del menu' FILE, oppure fare clic sul box di chiusura presente sul lato superiore sinistro della finestra.
Si consiglia di chiudere le finestre che non si usano, poiche' e' possibile aprire contemporaneamente sino ad un massimo di 4 finestre.
Entrambe le opzioni Chiudi e Chiudi la finestra agiscono sulla finestra corrente. La differenza fra le due e' che se e' aperta la finestra di una cartella, usando Chiudi o il box di chiusura, viene chiusa solo la finestra della cartella, mentre usando Chiudi la finestra, si chiuderanno tutte le finestre.

FORMAT (Formatta).

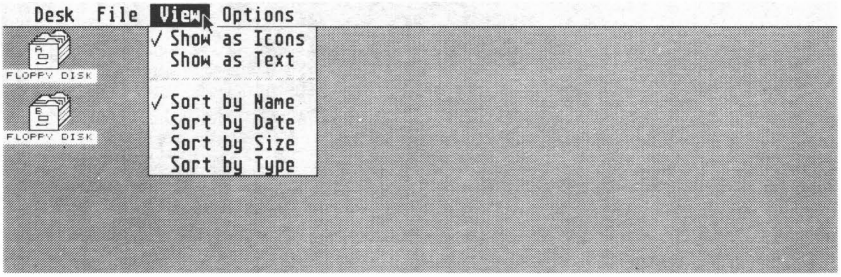
Nel capitolo 2 abbiamo gia' visto come formattare un dischetto. Questa operazione e' necessaria tutte le volte che vogliamo memorizzare dei dati su un dischetto vergine. Un dischetto puo' essere formattato sia a singola faccia che a doppia faccia (per ulteriori informazioni consulta il paragrafo "Come formattare un dischetto" del capitolo 2). Per formattare un dischetto, selezioniamo l'icona del Floppy-disk, quindi l'opzione FORMAT (Formatta) del menu' File. Sul video comparira' la seguente finestra di dialogo:



Questa finestra ci offre la possibilita' di assegnare un nome al dischetto; in questo modo contrassegnamo il dischetto con una etichetta che apparira' sul video tutte le volte che facciamo clic sulla voce SHOW INFO del MENU' FILE. Una volta etichettato, non e' piu' possibile cambiar nome al dischetto a meno che non lo riformattiamo di nuovo. Per etichettare un dischetto immettiamo il nome utilizzando la tastiera e il tasto BACKSPACE per cancellare eventuali errori.
OSSERVAZIONE : L'etichettatura di un dischetto non e' indispensabile per il processo di formattazione.Facciamo quindi clic su una dei due tipi di formattazione e quindi su FORMAT. Comparira' cosi' sul video una finestra che ci mostrera' lo stato di avanzamento della formattazione.Quando la procedura sara' completata, verra' visualizzata una finestra di dialogo che ci informera' sulla capacita' di memorizzazione del disco appena formattato. Se la disponibilita' in bytes non e' di 357.376 per la singola faccia o 726.016 per la doppia faccia, il dischetto puo' essere difettoso. In questo caso conviene ritentare la formattazione e se il problema persiste sostituire il dischetto.
ATTENZIONE : Se riformattiamo un dischetto precedentemente utilizzato, i dati memorizzati verranno cancellati per sempre.

IL MENU' VIEW (VISIONE).

Il menu' VIEW (Visione) ci permette di presentare i nostri files come icone o testi, dopo averli ordinati per nome, data, dimensione o tipo.

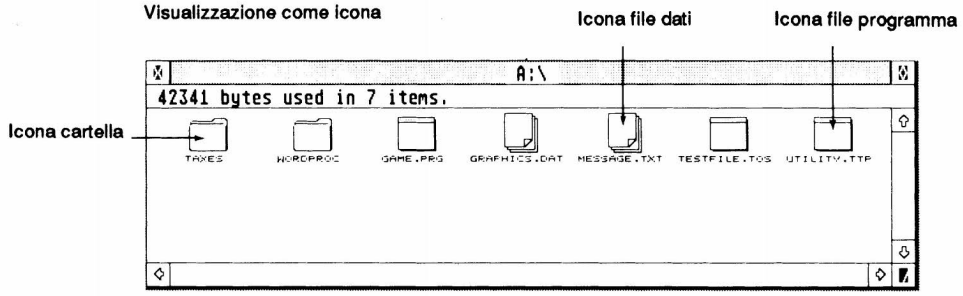


NOTA : qualsiasi cambiamento sul menu' Visione puo' essere salvato con l'opzione "salva la scrivania".

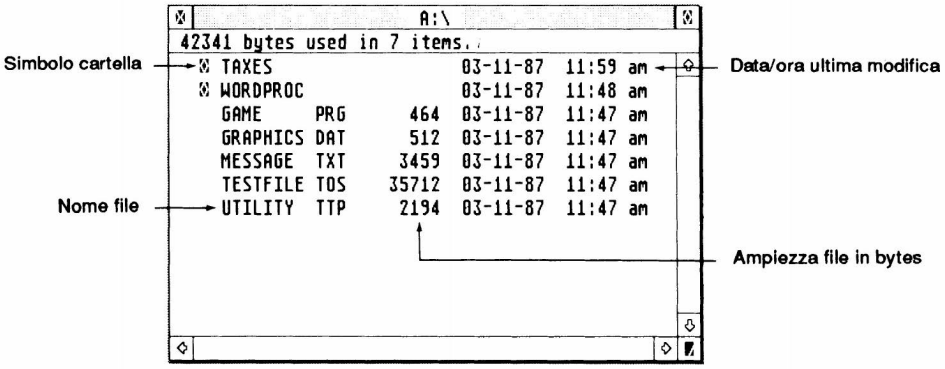
Show as Icons (Visualizzazione come Icona) e Show as Text (Visualizzazione come testo).

Quando visualizziamo sullo schermo l'elenco dei files, possiamo presentarli sia come testo sia come icona a seconda se abbiamo contrassegnato con un marker l'opzione Show as Text o Show as Icons. Le seguenti due finestre mostrano una presentazione di files sia come icone che come testo sempre facendo riferimento allo lo stesso dischetto.

Visualizzazione come icona



Visualizzazione come testo



Quando la directory mostra i vari files sotto forma di icone, il diverso modo con cui si presentano quest'ultime, indica un diverso tipo di file (consulta il capitolo 3 per ulteriori dettagli sulle icone).

Quando un file e' visualizzato come testo, la finestra visualizza il nome, la dimensione, la data e l'ora dell'ultima modifica. Un piccolo quadrato vicino al nome del file nella finestra di visualizzazione, identifica una cartella.

Files e cartelle visualizzate come testo possono essere aperti, copiati o cancellati allo stesso modo di quando operiamo sulle relative icone.

Sort by Name, Date, Size and Type (Ordinamento per nome, data, dimensione e tipo).

Quando apriamo una finestra per visualizzare il contenuto di un dischetto o di una cartella, il computer ordina le voci sullo schermo seguendo l'impostazione precedentemente data.

Se impostato su Name (Nome) il computer seleziona in ordine alfabetico.Selezionando per Date (Data) i files saranno visualizzati in ordine cronologico con il file creato per ultimo in prima posizione.

Scegliendo invece Size (dimensioni), essi saranno visualizzati con il file piu' grosso in prima posizione.

Infine selezionando l'ordine per Type (tipo) il computer tiene conto dell'estensione di tre caratteri per i raggruppamenti in ordine alfabetico.Gli schermi seguenti mostrano due differenti ordinamenti, uno per nome e l'altro per data.

Ordinato per nome

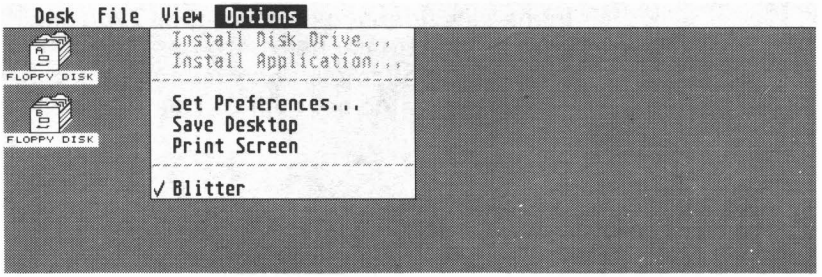
```
A:\
162284 bytes used in 8 items.
  PRINTER                    09-18-86  03:53 pm
    ASCII    HEX     7250  03-05-87  08:46 pm
    ATARI    TOS   138944  11-20-85  02:36 am
    BASIC    RSC     4648  11-20-85  02:37 am
    MENU+    DOC     5662  11-20-85  12:01 am
    MENUDR   DOC     5680  09-18-86  04:09 pm
    SUPRGAME PRG       50  10-18-87  10:35 am
    TEST     BAS       50  09-19-86  10:05 am
```

Ordinato per data

```
A:\
162284 bytes used in 8 items.
  PRINTER                    09-18-86  03:53 pm
    SUPRGAME PRG       50  10-18-87  10:35 am
    ASCII    HEX     7250  03-05-87  08:46 pm
    TEST     BAS       50  09-19-86  10:05 am
    MENUDR   DOC     5680  09-18-86  04:09 pm
    BASIC    RSC     4648  11-20-85  02:37 am
    ATARI    TOS   138944  11-20-85  02:36 am
    MENU+    DOC     5662  11-20-85  12:01 am
```

IL MENU' OPTIONS (OPZIONI).

Il menu' delle opzioni include una serie di utility.



NOTA : Qualsiasi cambiamento sul menu' OPTIONS (Opzioni) puo' essere salvato con l'opzione Save Desktop (Salva gli attributi della scrivania).

Install Disk Drive (Installazione disk-drive).

Quando accendiamo il nostro sistema MEGA , appaiono sullo schermo le due icone dei floppy-disk. Ogni disco ha una lettera di identificazione (A o B) e un'icona denominata "FLOPPY DISK". Noi possiamo cambiare la denominazione di un'icona, cancellarla dalla scrivania o aggiungerla di nuovo, usando l'opzione INSTALL DISK DRIVE (Installa il disk-drive).

Per fare questo, selezioniamo l'icona di un disco, poi facciamo clic su INSTALL DISK DRIVE del MENU' OPTIONS. Sul video apparira' la seguente finestra di dialogo :

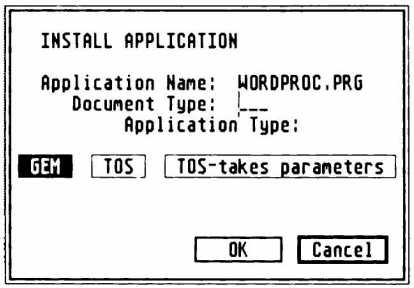
```
INSTALL DISK DRIVE

Drive Identifier: A
      Icon Label: FLOPPY DISK_

   [Install]  [Remove]  [Cancel]
```

Per installare una nuova icona del disco, usiamo i tasti [BACKSPACE] o [ESC] per cancellare la corrente lettera di identificazione del disco. Le due lettere "A" e "B" rappresentano i due floppy disk. La lettera "C" rappresenta un hard disk e la lettera "c" una cartuccia inserita nella porta ROM del nostro computer.
Per cambiare il nome dell'icona, facciamo clic accanto alla scritta Icon Label e cancelliamo con [BACKSPACE] o [ESC] il corrente nome. Successivamente digitiamo il nuovo nome che puo' contenere un massimo di 12 caratteri. Infine facciamo clic sul box INSTALL e comparira' cosi' sulla scrivania il nuovo disk drive oppure il nuovo nome dell'icona.

Per cancellare una icona, dapprima selezioniamo l'icona, poi la voce Install Disk drive del MENU' OPTIONS ed infine facciamo clic su REMOVE (Elimina).
ATTENZIONE : Usiamo questa opzione con cautela. Se rimuoviamo entrambe le icone del disco e quindi salviamo sul dischetto gli attributi della scrivania cosi' modificata, allora saremo costretti a creare un disco nuovo di sistema per riavere le icone del disco sulla scrivania.

Install Application (Installa un'applicazione).

Con questa opzione e' possibile far leggere automaticamente da un programma un file dati direttamente dalla scrivania all'atto del lancio del programma stesso. Ad esempio, supponiamo di utilizzare un word processor per modificare un documento gia' memorizzato sul dischetto. Normalmente per seguire questa operazione, dapprima carichiamo il programma word processor facendo due volte clic sulla relativa icona, poi carichiamo il file contenente il documento. Con l'opzione in esame e' possibile invece eseguire le due operazioni in una volta sola. Per fare questo dapprima selezioniamo il programma da installare facendo una volta clic sulla relativa icona presente sulla finestra. Successivamente facciamo clic su INSTALL APPLICATION (Installa un'applicazione) del MENU' OPTIONS. Comparira' la seguente finestra di dialogo:



Il nome del programma da installare comparira' sulla riga accanto alla scritta Application Name (Nome dell'applicazione). Digitiamo ora l'estensione del nome del file dati che dovra' poi essere

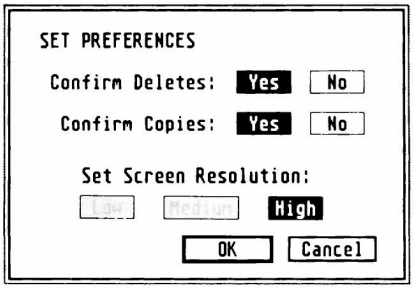
caricato automaticamente sulla riga accanto alla scritta Document type (Tipo di documento). A questo punto facciamo clic su GEM, se il programma ha l'estensione .PRG o .APP, oppure su TOS se il programma ha l'stensione .TOS. Infine facciamo clic su TOS take parameters (TOS prende parametri) se il programma ha l'estensione .TTP.

Infine facciamo clic su OK.
Per poter poi caricare automaticamente il file dati,e' necessario che quest'ultimo abbia la stessa estensione specificata nella finestra di dialogo vista precedentemente (se l'estensione dovesse essere diversa, possiamo cambiarla utilizzando la voce SHOW INFO del MENU' FILE. Inoltre il file dati deve essere presente sullo stesso dischetto contenente il programma principale e mai all'interno di una cartella oppure sul dischetto inserito nel disk drive A.

OSSERVAZIONE : Per ulteriori informazioni consultiamo il paragrafo "Come installare una applicazione " del Capitolo 6.

Set preferences (Impostazione preferenze).

Con questa opzione possiamo decidere se il computer deve visualizzare o meno certi messaggi di avvertimento ed inoltre il tipo di risoluzione usata per operare con il monitor. Quando facciamo clic su questa opzione, comparira' sul video la seguente finestra di dialogo:



Le due opzioni Confirm deletes (conferma le cancellazioni) e Confirm Copies (conferma le copie) determinano se il computer dovra' attendere una nostra conferma prima di fare una copia o di cancellare un file. Interveniamo su queste voci in modo da adattarle alle nostre esigenze.

L'opzione Set Screen resolution (risoluzione dello schermo) ci permette di selezionare una delle tre risoluzioni possibili dello schermo : bassa, media, alta. Con il monitor ATARI ad alta risoluzione, possiamo selezionare solo l'alta risoluzione. Con il monitor ATARI a colori possiamo selezionare sia la media che la bassa risoluzione.
Cambiare la risoluzione dello schermo ha lo stesso effetto di premere il pulsante RESET sul retro del nostro computer e restaurando cosi' tutti parametri di default (ovvero quelli standard). Pertanto, cambiamo prima la risoluzione dello schermo e poi, eventualmente, interveniamo sulle due opzioni di conferma cancellazioni o copie. Inoltre, affinche' vengano riattivati gli accessori della scrivania precedentemente installati (se ve ne erano),e' necessario che sul disk drive A sia presente il dischetto contenente gli accessori, prima di intervenire sulla risoluzione.

Save Desktop (Salva la scrivania).

Per salvare su dischetto qualsiasi modifica eseguita sulla scrivania (spostamento di icone, dimensioni delle finestre, ecc.), usiamo l'opzione Save Desktop "salva la scrivania". Questo e' estremamente utile perche' ci permette successivamente all'atto dell'accensione del sistema, di predisporre automaticamente la scrivania e quindi i parametri ad essa associati, nel modo da noi definito precedentemente.

Per fare questo, dapprima modifichiamo la scrivania secondo le nostre esigenze (per ulteriori informazioni consulta il capitolo 6 e precisamente il paragrafo "Come definire i propri parametri della scrivania"). Poi inseriamo sul disk drive A un dischetto e

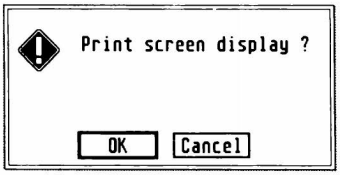
selezioniamo la voce Save Desktop . Comparira' sullo schermo il seguente messaggio di avvertimento:

Facendo clic su Ok il computer scrivera' un file chiamato DESKTOP.INF sul dischetto. Tutte le volte che accenderemo il nostro computer, con il dischetto contenente il file suddetto, il sistema controllera' la sua esistenza e se presente installera' automaticamente i nuovi parametri.

OSSERVAZIONE : Se stiamo utilizzando un hard disk il computer scrivera' il file DESKTOP.INF sulla directory correntemente attiva sul disco in quel momento. Quando poi riaccendiamo il sistema, quest'ultimo dapprima controllera' l'esistenza del file suddetto sul disk rive A e poi sull'Hard disk.

Print Screen (Stampa dello schermo).

Questa opzione ci permette di stampare lo schermo corrente, compreso il puntatore del mouse (se visibile), su una stampante grafica EPSON compatibile. Assicuriamoci che la stampante sia accesa e correttamente installata (vedi il capitolo 5 e precisamente il capitolo "Configurazione della stampante") e facciamo clic su Print Screen. Comparira' sul video il seguente messaggio di avvertimento:



facendo clic su OK, iniziera' la stampa, altrimenti facciamo clic su CANCEL per annullarla.

E' possibile arrestare la stampa in qualsiasi momento premendo contemporaneamente i tasti [Alternate] e [Help].

Inoltre e' possibile eseguire una hardcopy dello schermo in qualsiasi momento, anche quando stiamo operando con un'altra applicazione, premendo contemporaneamente una sola volta i tasti [Alternate] [Help]. Se successivamente vogliamo arrestarla, sara' sufficiente premere ancora una volta i tasti suddetti.

NOTA : Facendo clic su Print screen il computer controlla se la stampante collegata e' pronta per la stampa. Se non lo e', entro 30 secondi, l'esecuzione della stampa verra' annullata.

Blitter

Il blitter e' un chip o meglio un coprocessore grafico, presente all'interno del computer MEGA , che rende assai piu' veloci tutte le operazioni di testo e di grafica che normalmente vengono gestite insieme a tutto il resto dalla CPU 68000. Inoltre questo chip puo' essere attivato o meno facendo clic sulla voce Blitter del MENU' OPTIONS. Quando e' attivato, l'opzione e' contrassegnata con un marker e viceversa.

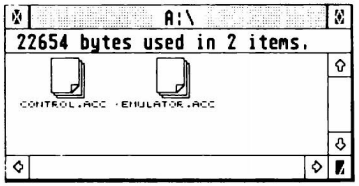
Il blitter deve essere normalmente attivo in modo da rendere assai piu' spedite tutte le operazioni di testo e di grafica. Tuttavia lo possiamo disattivare tutte le volte che utilizziamo un'applicazione che presenta dei problemi di incompatibilita' (di solito sono applicazioni non GEM come alcuni giochi).

OSSERVAZIONE : Se il menu' OPTIONS non dovesse presentare la voce Blitter, cio' significa che il chip non e' presente all'interno del computer.

CAPITOLO 5
GLI ACCESSORI DELLA SCRIVANIA.

Gli accessori della scrivania non sono altro che delle speciali applicazioni che vengono caricate in memoria all'atto dell'accensione del computer. Un accessorio puo' riguardare ad esempio, una piccola calcolatrice tascabile, oppure un orologio, oppure un emulatore Terminale.

Il dischetto fornitoci col computer presenta due accessori ovvero CONTROL.ACC e EMULATOR.ACC.



CONTROL.ACC non e' altro che un pannello di controllo su cui possiamo intervenire sull'orologio del computer, oppure modificare i colori della scrivania o intervenire sui parametri di stampa e definire la porta utilizzata per il collegamento della stampante.
EMULATOR.ACC e' un programma di comunicazione che permette di emulare un terminale VT52 e di utilizzare la porta seriale MODEM del nostro computer per comunicare con il mondo esterno.

Gli accessori della scrivania sono programmi speciali che possono girare, tutte le volte che vengono chiamati, contemporaneamente all'applicazione principale. Ad esempio, se stiamo utilizzando un programma redattore di testi o word processor e vogliamo cambiare la velocita' di autoripetizione dei tasti della tastiera, sara' suficiente fare clic sul Control Panel

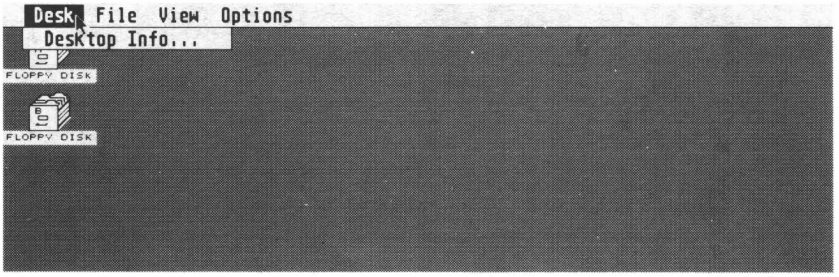
del MENU' DESK senza uscire dal word processor.

Di solito, una volta selezionato, un accessorio si presenta sul video con una finestra di dialogo simile alla finestra GEM su cui visualizziamo il contenuto di un dischetto. Questa finestra ha gli stessi attributi di quella principale e puo' essere ,ad es., spostata in un altro punto della scrivania.

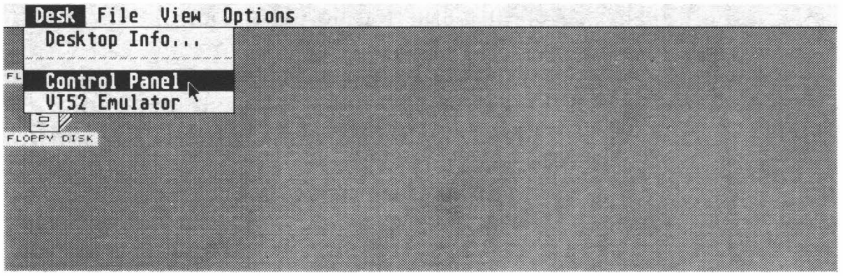
I files contenenti un accessorio hanno la caratteristica di avere nel nome l'estensione .ACC. Pertanto se vogliamo disabilitare un accessorio prima che venga installato, sara' sufficiente modificarne l'estensione (es. .ACX) e poi far resettare il computer. In questo modo noi possiamo tenere nel dischetto tutti gli accessori in nostro possesso e attivare quelli che veramente ci servono in quel momento. Inoltre, prima di cambiare l'estensione, assicuriamoci che il file sia in condizioni di esser modificato (ovvero l'attributo relativo alla lettura/scrittura sia stato settato in Read/write .A tale proposito consulta il capitolo 4 e in particolare il paragrafo Visualizzazione informazioni). Per attivare un accessorio precedentemente disabilitato sara' sufficiente riportare la sua estensione a .ACC, prima di riaccendere il computer.

Per accedere ad un accessorio della scrivania, e' sufficiente portare il puntatore del mouse sul MENU' DESK e poi fare clic sulla voce relativa all'accessorio. Teniamo presente che noi possiamo caricare in memoria un massimo di 6 accessori. Naturalmente, se all'atto dell'accensione del computer, sul dischetto non e' presente alcun accessorio, allora non ne verra' attivato nessuno e il MENU' Desk si presentera' soltanto con la voce Desktop Info.

Quando non presente alcun accessorio, il computer ci presenta la massima memoria RAM diponibile; infatti gli accessori occupano una parte della memoria e dobbiamo tenerne conto quando utilizziamo delle applicazioni sofisticate che richiedono molta memoria.



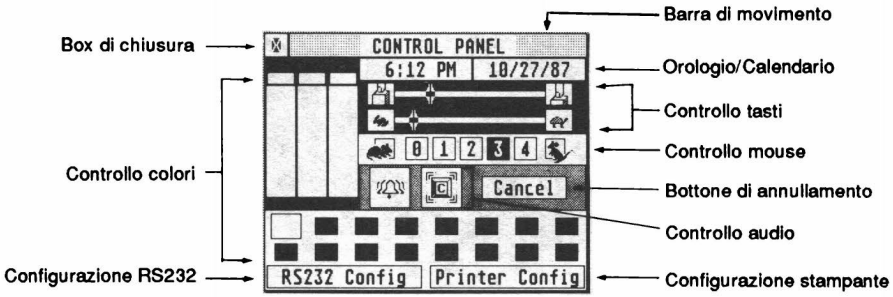
Passiamo ora ad esaminare gli accessori presenti nel dischetto master fornitoci assieme al computer.



Control Panel (Pannello di controllo).

Questo accessorio ci permette di modificare alcune caratteristiche del nostro sistema. Il pannello di controllo e' diviso in sette sezioni : Orologio/calendario, velocita' di autoripetizione dei tasti della tastiera e del mouse, controllo audio,

configurazione dei parametri RS232 e della stampante collegata sulla porta parallela e impostazioni dei colori dei vari registri di colore. Selezioniamo l'opzione CONTROL PANEL (Pannello di controllo) del MENU' DESK.
Apparira' sul video la seguente finestra:



Una volta che abbiamo definito le varie opzioni, per uscire dall'accessorio sara' sufficiente fare clic sul box di chiusura presente sull'angolo superiore sinistro della finestra contenente l'accessorio.
OSSERVAZIONE : Ogni variazione effettuata su Control Panel puo' essere memorizzata su disco utilizzando la voce Save Desktop (Salva la scrivania) del MENU' OPTIONS (vedi capitolo 4).

Orologio/calendario

Per regolare l'orologio o il calendario, mediante il puntatore del mouse selezioniamo il relativo box. Questo si presentera' in video inverso e cosi' possiamo inserire la data o l'ora corretta direttamente attraverso la tastiera . Una volta terminata questa operazione, selezioniamo di nuovo il box e, l'orologio o il calendario verra' aggiornato automaticamente.

Dopo aver impostato l'ora e la data, il computer aggiorna automaticamente i dati e, se abbiamo introdotto le pile dell'orologio interno, li aggiornera' anche a computer spento.

Controllo velocita' di autoripetizione dei tasti.

I tasti della tastiera (eccetto [SHIFT], [CONTROL] e [ALTERNATE]), se tenuti premuti, dopo un certo tempo cominciano a ripetere il carattere ad una certa velocita'. Il controllo della risposta di questi puo' modificare sia il tempo che intercorre fra la pressione del tasto e l'inizio della ripetizione che la velocita' di ripetizione.

Il cursore superiore (dito e tasto) controlla il tempo di attesa prima dell'inizio della ripetizione. Muovendolo verso sinistra il tempo diminuira'.

Controllo risposta tasti

Risposta immediata → ← Risposta ritardata

Il cursore inferiore (lepre e tartaruga) controlla la velocita' di ripetizione. Muovendolo verso sinistra questa diventera' piu' veloce. Questa utilita' si rivela particolarmente vantaggiosa nell'uso dei tasti cursore.

Controllo Ripetizione tasti

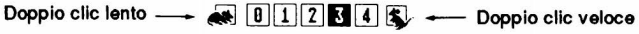
Ripetizione veloce → ← Ripetizione lenta

Per muovere questi cursori, dapprima portiamo il puntatore del mouse sopra il cursore da spostare, poi tenendo premuto il pulsante sinistro, lo spostiamo sino a raggiungere la posizione voluta ed infine rilasciamo il pulsante.

Risposta del mouse

Se non riusciamo a fare due volte clic abbastanza velocemente, il computer potrebbe interpretare la nostra selezione come due clic singoli ed agire di conseguenza in modo sbagliato. Per allungare questo tempo di risposta, col mouse facciamo clic sul

box con un numero basso (siamo pi vicini all'icona che rappresenta un topolino fermo).
Per utenti esperti, una velocita' troppo lenta puo' essere frustrante. Per accellerare il tempo di risposta, facciamo clic su un numero pi alto ovvero avviciniamoci all'icona che rappresenta un topolino che corre.

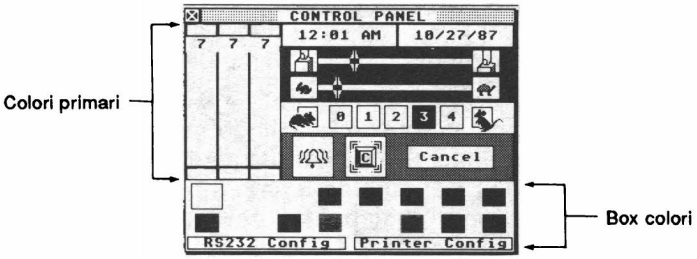


Controllo audio

Il computer ha due tipi di segnalatori acustici : un clic dopo la pressione di un tasto e un campanello che interviene ad ogni errore di tastiera o di movimento del mouse (un esempio comune e' selezionare una funzione prima di aver risposto a una casella di conversazione). Per attivare o disattivare questi segnali, selezioniamo l'icona del tasto o quella del campanello sul pannello di controllo. L'icona ombreggiata indica che la relativa funzione e' attualmente disattivata.

Impostazione colore

Il controllo dei vari colori e' possibile solo quando usiamo un monitor RGB ATARI a colori .



I 16 box in basso rappresentano ciascuno un registro di colore (o pennello) a cui possiamo cambiare il colore con gli slider presenti sulla sinistra, dopo aver fatto clic sul box del relativo registro. I tre slider intervengono sui tre colori primari rosso, verde e blu ed e' possibile scegliere tra 512 combinazioni o colori possibili da associare al pennello precedentemente selezionato. Nel modo grafico a bassa risoluzione, il computer puo' generare fino a 16 colori contemporaneamente. In media risoluzione e' possibile utilizzare quattro pennelli di colore (i primi quattro box, due per riga, a sinistra).

Per modificare il colore di un registro o di un pennello, facciamo dapprima clic sul relativo box in basso, poi per modificarlo, interveniamo col puntatore del mouse sui tre cursori situati sulla sinistra fino ad ottenere la gradazione desiderata. Ogni cursore ha 8 posizioni; la combinazione di 3 cursori permette di comporre 512 colori. Selezionando una posizione piu' alta del cursore, si incrementera' il contenuto del relativo colore.
Quando stiamo utilizzando un monitor monocromo ad alta risoluzione, noi possiamo soltanto scegliere tra due colori: bianco e nero.Inoltre e' possibile ottenere l'inversione video, trascinando tutti e tre cursori in alto.

Configurazione RS232

La porta Modem, posta sul retro dei computer, e' una porta seriale RS232C, che viene solitamente usata per comunicare, attraverso il modem, con altri computer. E' possibile collegare anche una stampante con interfaccia seriale RS232. ' possibile configurare la porta RS232 facendo clic sul box in basso contenente la scritta RS232 Config.
Comparira' cosi' la seguente finestra di dialogo:

RS232 PORT CONFIGURATION

Baud Rate: 9600

Parity: None Odd Even

Duplex: Full Half

Bits/Char: 8 7 6 5

Strip Bit: On Off

Flow Control

Xon/Xoff: On Off

Rts/Cts: On Off

OK Cancel

Questa finestra ci permette di adattare la configurazione della nostra porta RS232C a quella del Modem (o stampante seriale) con cui stiamo comunicando. Facciamo riferimento al manuale del Modem per informazioni specifiche riguardo i parametri da modificare. I parametri su cui possiamo intervenire, sono i seguenti:

Baud rate

Il baud rate e' la velocita' a cui vengono trasmessi i dati (baud significa bit per secondo). La velocita' massima e' 19200 baud; la minima e' 50 baud. Dobbiamo regolare la velocita' in baud in modo da adattare il modem al computer remoto.
Per selezionare una velocita', utilizziamo le due frecce in su e in giu' contenute nei due box accanto al numero. Facendo clic sulla freccia in su aumentiamo la velocita', mentre la diminuiamo se facciamo clic sulla freccia in giu'.

Parity (Controllo della parit).

Sempre, quando i computer trasmettono dati attraverso le linee telefoniche, c'e' la possibilita' che parte di queste venga falsata a causa di una imperfezione nelle linee stesse. La parita'

(parity) e' il metodo che il computer usa per esaminare le informazioni e verificare la loro correttezza. Il bit di parita' e' un digit binario aggiunto ad un gruppo di bit che determina se il totale dei bit e' pari o dispari. A seconda del modem utilizzato e dal tipo di computer remoto, possiamo fare clic su NONE, ODD e EVEN (nessuna, pari e dispari).

Duplex

Nel modo HALF Duplex, il computer configura la porta per l'eco automatico di cio' che stiamo digitando, mostrandolo sul video prima di trasmetterlo. Nel modo FULL Duplex, il computer configura la porta per l'eco proveniente dal computer con cui siamo collegati, cioe' i caratteri che stiamo digitando vengono trasmessi e rimandati indietro per essere rivisualizzati sul nostro computer. Il maggior numero di computer usa la trasmissione FULL Duplex.

Bits/Char

Ogni carattere e' memorizzato come un byte. Un byte e' costituito da 8 bit. A seconda del computer remoto , e' possibile cambiare il numero di bit per carattere prima di trasmetterli attraverso la porta RS232.

Strip bit

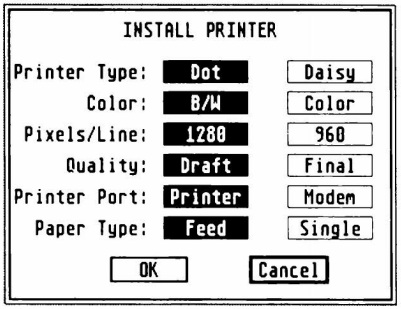
Questa opzione determina se nella trasmissione di un carattere, quest'ultimo deve avere l'ottavo bit settato o meno a zero. Se il nostro sistema lavora correttamente con caratteri da 8 bit, non e' necessario impostare l'ottavo bit a zero.

Xon/Xoff e Rts/Cts

Queste opzioni determinano il protocollo della trasmissione ovvero come due computer comunicanti tra di loro avvisano il relativo partner quando una trasmissione di dati inizia o finisce. Per intervenire correttamente su questi due parametri e'necessario consultare prima come colloquia il computer remoto.

Printer Config (Installazione stampante).

Questa opzione ci permette di selezionare alcuni parametri relativi ad una stampante collegata sulla porta parallela o porta modem del nostro computer in modo da adattarlo meglio alle caratteristiche di quest'ultima. Facendo parte di un accessorio, l'installazione suddetta puo' essere utilizzata in una qualsiasi applicazione GEM, almeno che quest'ultima non definisca da sola i vari parametri. La voce Print Screen (Stampa lo schermo) del MENU' OPTIONS utilizza i parametri definiti con questa opzione, prima di eseguire una hardcopy dello schermo su stampa.
Per configurare la nostra stampante, facciamo clic sul box in basso del Control Panel contenente la scritta Printer Config.
Comparira' la seguente finestra di dialogo:



Dopo aver definito i vari parametri, facciamo clic su OK per cambiarli definitivamente oppure su CANCEL per annullare le modifiche.
Diamo ora uno sguardo ai vari parametri:

Printer type (Tipo stampante)

Utilizziamo questa opzione per definire se stiamo utilizzando una stampante ad aghi oppure a margherita.

Color (Colore)

Con questa voce definiamo se stiamo utilizzando una stampante in bianco e nero o a colori.

Pixel/Line (Pixel per riga)

Questa opzione e' usata solo con stampanti a matrice d'aghi. In una stampante ad aghi, il pixel e' un singolo ago. Quando funzionano in modalita' grafica, le stampanti a matrice stampano un certo numero di pixel per riga. Facciamo clic su 1280 se stiamo utilizzando una stampante ATARI oppure su 960 se e' una stampante EPSON o compatibile. Teniamo infine presente che entrambi i valori si riferiscono ad una riga alta 1/8 di pollice.

Quality (Qualit di stampa).

Usata solo con stampanti a matrice, questa opzione e' utile quando possediamo una stampante ad aghi che possa funzionare in NLQ (near letter quality). Inoltre quando si stampano grafici, la testina della stampante esegue per ogni riga una singola passata (draft). Per ottenere una stampa migliore, usiamo l'opzione " Final " che esegue la doppia passata.

Printer port (Tipo di porta)

Se possediamo una stampante parallela, colleghiamola alla porta "printer" sul retro del computer. Se stiamo usando una stampante seriale, colleghiamola alla porta "Modem" sempre sul retro del computer. Successivamente facciamo clic sulla casella appropriata.

Paper type (Tipo carta)

Selezioniamo FEED se la nostra stampante carica la carta automaticamente o funziona con il modulo continuo, mentre facciamo clic su SINGLE se la stampante accetta un singolo foglio alla volta (caricamento manuale).

L'accessorio VT52 Emulator (Emulatore VT52).

L'emulatore VT52 e' un programma di telecomunicazione standard che utilizza la porta Modem situata sul pannello posteriore del Computer MEGA per emulare un terminale VT52. Il programma viene usato principalmente quando il computer e' collegato attraverso il modem e le linee telefoniche a una rete di comunicazione o ad una banca dati. Utile per collegarsi a qualsiasi altro computer.
Selezioniamo l'opzione VT52 EMULATOR dal menu' DESK.
Appariranno le seguenti istruzioni :

```
************************************
| Atari VT52 Terminal Emulator     |
| (c) Atari Corp.                  |
************************************
```

Press:
1) Undo per ritornare alla scrivania
2) Help per configurare il terminale

Per configurare la porta Modem premiamo [HELP] (vedi le istruzioni nella sezione dedicata alla configurazione della porta RS232). Per ritornare alla scrivania premiamo il tasto [UNDO].

CAPITOLO 6
ULTERIORI INFORMAZIONI E SUGGERIMENTI SULL'USO DEL GEM.

Il sistema operativo GEM ci permette di ottenere col computer delle prestazioni notevoli e pertanto, una volta fatta confidenza con esso, e' bene conoscere come ottenere il meglio da un suo corretto uso.

Ridefiniamo le caratteristiche della scrivania.

Una volta che abbiamo appreso familiarita' con la scrivania GEM, possiamo modificare il suo contenuto come, ad es., spostare il cestino o le icone dei disk drive in un altro punto oppure iniziare con uno schermo che ci visualizzi contemporaneamente piu' finestre. Il GEM ci permette di eseguire le suddette modifiche, secondo le nostre esigenze e quindi di salvarle su dischetto per poi ricaricarle automaticamente nelle nostre successive sessioni di lavoro.

Cambiamo nome alle icone e spostiamole.

Utilizziamo il mouse per spostare le icone sulla scrivania in un punto diverso (portiamo il puntatore del mouse sopra di esse, poi, tenendo premuto il pulsante sinistro, le portiamo nella nuova posizione). Collocando le icone tutte su una stessa olonna, ci permette di avere piu' spazio a disposizione. Inoltre allontanando l'icona del cestino da quella dei drive, e' piu' difficile seguire delle operazioni di cancellazione impreviste.

Per cambiare il nome dell'icona di un disk drive, dapprima

facciamo clic su di essa, poi selezioniamo la voce Install Disk Drive del MENU' OPTIONS. Una volta che e' apparsa la finestra di dialogo relativa a questa voce, immettiamo il nuovo nome, stando attenti a non cambiare invece la lettera di identificazione del drive (per piu' informazioni consultare il paragrafo Come installare un disk drive del capitolo 4).

```
INSTALL DISK DRIVE

Drive Identifier: A
     Icon Label: INTERNAL____

    [Install]  [Remove]  [Cancel]
```

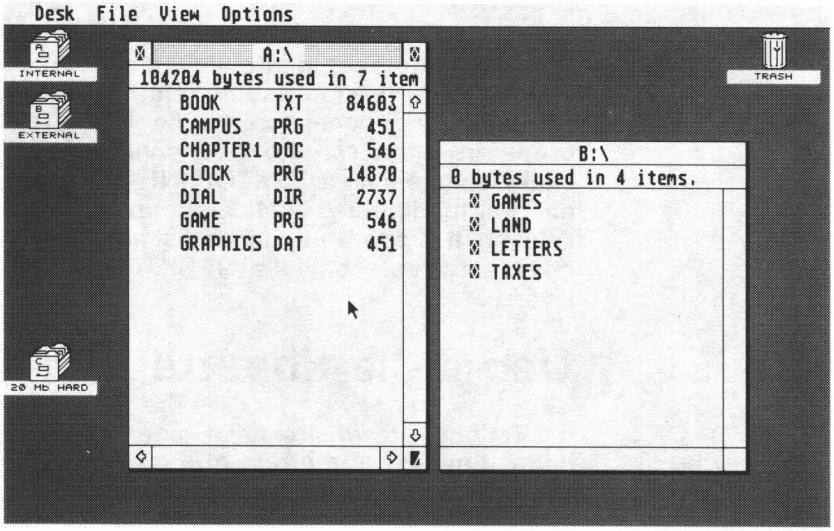
OSSERVAZIONE : Non e' possibile cambiar nome all'icona del cestino.

Modifichiamo le finestre .

E' possibile modificare sia le dimensioni ,sia il numero e la posizione delle finestre che si presentano sulla scrivania e che vengono utilizzate per mostrare l'elenco dei files contenuti nel disk drive.
Teniamo presente che e' possibile aprire sino a un massimo di 4 finestre.

Per fare questo usiamo la barra principale in alto della finestra per posizionarla in un altro punto dello schermo e il box di dimensionamento in basso a destra per cambiarne le dimensioni. Ad esempio,e' molto comodo installare sullo schermo due finestre una sopra l'altra che occupino ciascuna meta' schermo in modo che sia piu' semplice eseguire degli spostamenti di icone di files dall'una all'altra finestra.

Esempio di scrivania



Salviamo la scrivania.

Per memorizzare su disco la scrivania cosi' come e' stata da noi modificata, assicuriamoci innanzitutto che nel disk drive A sia presente un dischetto formattato non protetto e non pieno. Poi facciamo clic sulla voce Save Desktop (Salva la scrivania) del MENU' OPTIONS. In questo modo nel dischetto scriveremo un file con il nome DESKTOP.INF contenente i vari parametri della scrivania. Per questa operazione e' buona cosa utilizzare la copia del dischetto master fornitoci assieme al computer e con cui di solito accendiamo il sistema.

OSSERVAZIONE : Se stiamo utilizzando un hard disk, il computer scrive il file DESKTOP.INF su di esso. Quando poi accendiamo il computer, quest'ultimo dapprima cerca il file DESKTOP.INF nel disk drive A, poi nell'hard disk.

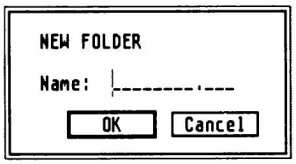
Prepariamo un dischetto boot per l'accensione del sistema.

Per dischetto boot si intende il dischetto che e' presente nel disk drive A quando accendiamo il sistema. Di solito esso contiene i vari accessori e il file DESKTOP.INF. E' possibile preparare un dischetto boot contenente gli accessori che ci interessano e il file DESKTOP.INF con i parametri della scrivania da noi modificata. A tale scopo, a volte puo' presentarsi l'esigenza di avere piu' di un dischetto boot con carattersistiche diverse (ad es. con il file DESKTOP.INF contenente parametri diversi).

Uso delle finestre di dialogo.

Il GEM puo' presentarci nelle varie operazioni di immissione dati delle finestre di dialogo piu' o meno complesse. Le piu' semplici non sono altro che dei mssaggi di avvertimento che ci avvisano se stiamo operando non nel modo corretto. Altre finestre invece presentano dei vari box e righe in cui e' possibile introdurre dei valori associati a determinati parametri. In questo caso la finestra di solito rappresenta la posizione del cursore utilizzato per introdurre i dati, con una sottile barra verticale (|).

Finestra di dialogo



Per spostare il cursore in un altro campo, e' sufficiente portare il puntatore del mouse su di esso e fare clic col pulsante sinistro. Inoltre in alcune finestre per modificarne il contenuto, e' valida la pressione dei seguenti tasti:

[Freccia a sinistra] Sposta il cursore di un carattere a sinistra all'interno della riga su cui e' posizionato.

[Freccia a destra] Sposta il cursore di un carattere a destra all'interno della riga su cui e' posizionato.

[Freccia in giu'] Il cursore si sposta sul campo successivo.

[Freccia in su] Il cursore si sposta sul campo precedente.

[Backspace] Cancella il carattere e il relativo spazio occupato, che si trova a sinistra del cursore .

[Delete] Cancella il carattere e il relativo spazio occupato, che si trova a destra del cursore.

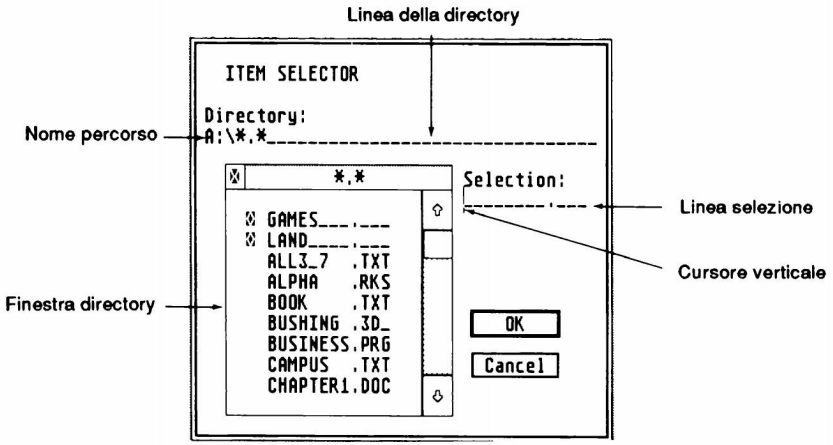
[ESC] Cancella il contenuto del corrente campo.

[TAB] Sposta il cursore sul campo successivo.

Alcuni campi contengono dei puntini o il simbolo \ utilizzati per separare il testo da una linea. Per saltare il puntino, e' sufficiente digitare il puntino.

Come utilizzare il selettore dei files (Item selector).

Quando in determinate operazioni dobbiamo scegliere il file da caricare o da salvare, allora compare sul video una finestra denominata ITEM SELECTOR che si presenta come mostrato nella seguente figura:



Selezioniamo un file all' interno del selettore dei files.

All'interno della finestra ITEM SELECTOR e precisamente la prima riga denominata Directory, ci mostra l'attuale pathname ovvero il nome del disk drive corrente seguito dall'eventuale cartella correntemente in uso. Sotto sono mostrati i primi nove files, ordinati in ordine alfabetico, e presenti nel dischetto. Per visualizzare i successivi o i precedenti dobbiamo utilizzarele freccette in su o in giu' presenti accanto oppure spostare lo slider contenuto all'interno della barra verticale delimitata dalle due frecce.
E' possibile scegliere il nome di un file nei seguenti tre modi:

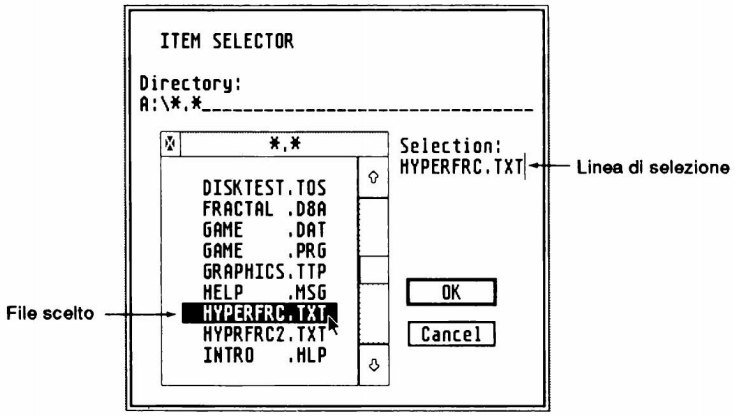
1) Facendo clic direttamente sul nome del file. In questo modo il nome si presenta in video inverso e viene copiato automaticamente sulla riga a destra denominata selection. Dopodiche' basta fare clic su OK oppure premere RETURN.

2) Facendo due volte clic sul nome del file.

3) Digitando il nome sulla riga Selection, poi facendo clic su

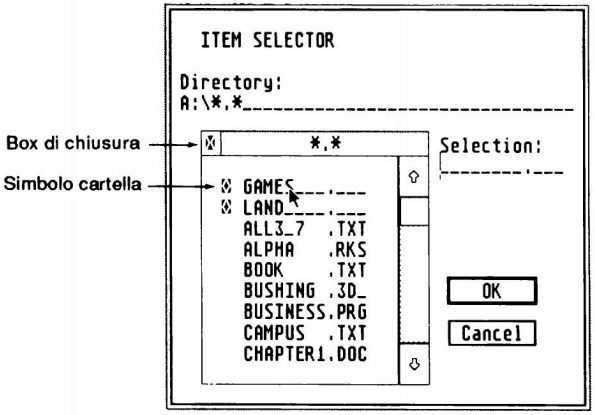
OK. Per assicuriamoci prima che il cursore sia gia' posizionato su questa riga.

Selezione di un file



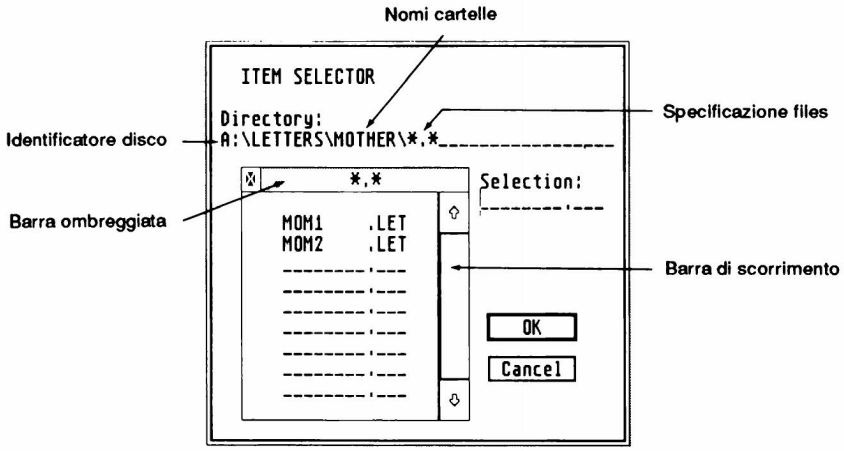
I nomi delle cartelle si presentano prima dei nomi dei files e sono contrassegnate a sinistra da un simbolo. Per visualizzare il contenuto della cartella dobbiamo fare clic su questo simbolo.

Apertura cartella



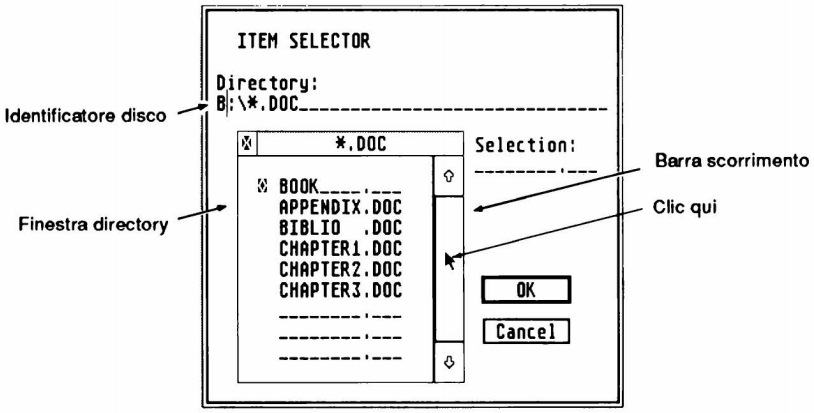
Come utilizzare la linea della Directory.

In alto sulla riga denominata directory viene mostrato il nome dell'attuale pathname ovvero la stringa di identificazione del disk drive utilizzato , seguita dal nome dell'eventuale cartella aperta. Se vogliamo mostrare il contenuto di un altro disco o di un'altra cartella, sara' sufficiente modificare il contenuto della riga in questione.



La lettera di ientificazione del disco ci mostra quale e' il disk drive corrente ovvero include una lettera seguita dal simbolo : e da \ . Per modificarla dapprima portiamo su di essa col mouse il cursore a forma di barra verticale. Poi cancelliamo la lettera e digitiamo quella nuova (ad es., la lettera B se vogliamo accedere al disk drive B). Infine cancelliamo il nome dell'eventuale cartella e facciamo clic all'interno della barra orizzontale grigia sopra l'elenco dei files. Verra' cosi' aggiornato l'elenco dei files.

Cambio identificatore disco



I nomi delle cartelle presenti dopo la lettera di identificazione del disk drive, rappresentano le cartelle aperte e correntemente in uso. Ciascun nome e' seguito dal simbolo \.Il modo piu' semplice per cambiare il nome della cartella attiva, e' quello di fare clic sul simbolo vicino al nome della cartella, presente assieme ai nomi dei files nel box sottostante. Inoltre nel pathname possiamo utilizzare i cosiddetti jolly ovvero i caratteri * e ? per indicare un certo numero di files aventi determinate caratteristiche e in modo da rendere piu' veloce l'operazione di ricerca. Ad esempio digitando dopo la lettera di identificazione e i nomi delle eventuali cartelle,la stringa *.* , intendiamo visualizzare tutti i files presenti in quel dischetto; oppure con *.DOC vogliamo che vengano visualizzati tutti i files aventi estensione .DOC. Infine digitando TAX*.DOC, verranno visualizzati tutti i files il cui nome inizia per TAX e la cui estensione e' .DOC. Il simbolo ? viene utilizzato per mantenere generico un singolo carattere.
Ad es. con MOM?.LET vengono ricercati e visualizzati tutti i files il cui nome inizia con MOM, la quarta lettera puo' essere una qualunque e l'estensione .LET.

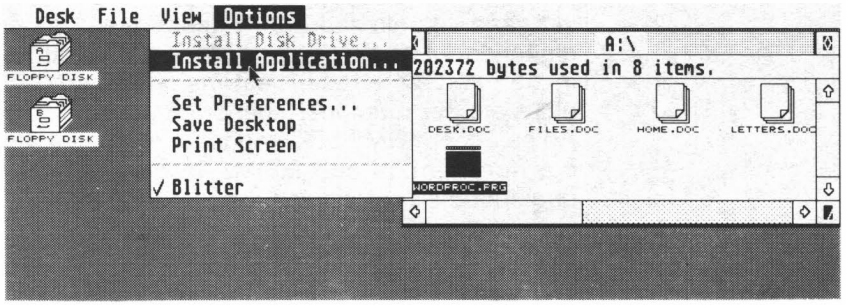
Come installare una applicazione.

Per caricare un file dati , di solito dobbiamo dapprima caricare il programma a cui si riferisce, poi lanciare quest'ultimo ed infine caricare il file dati. E' tuttavia possibile snellire le suddette operazioni utilizzando la voce Install Application del MENU' OPTIONS. Una volta fatto clic su di essa, comparira' sul video una finestra di dialogo in cui dobbiamo introdurre il nome del programma principale e il tipo di file dati da caricare poi automaticamente.

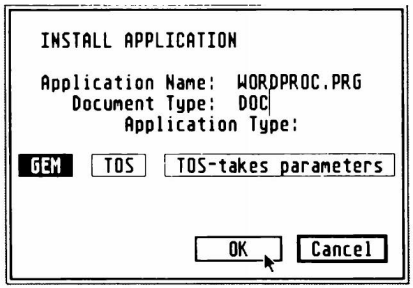
Come specificare il nome dell'applicazione e il tipo di documento.

Il nome dell'applicazione e' il nome del programma o applicazione da installare. Il tipo di documento si riferisce invece all'estensione del file dati. Ad es., supponiamo di voler installare il programma WORDPROC.PRG e che il tipo di documento sia .DOC. Eseguiamo i seguenti passi:

1) Selezioniamo il file WORDPROC.PRG.
2) Facciamo clic su INSTALL APPLICATION del MENU' OPTIONS.



3) Quando compare la relativa finestra di dialogo, specifichiamo come tipo di documento ,.DOC.



4) Facciamo clic su OK oppure premiamo RETURN se vogliamo annullare tutta l'operazione.

Se abbiamo fatto clic su OK ,allora viene installata l'applicazione WORDPROC.PRG con il tipo di documento .DOC. Ora per caricare un documento avente stensione .DOC, per poi poterlo utilizzare con il programma WORDPROC.PRG, facciamo due volte clic sul nome del file prescelto e avente estensione .DOC. Il computer carichera' e lanciera' automaticamente il programma WORDPROC.PRG e successivamente carichera' il documento prescelto.

Affinche' una applicazione installata con le operazioni suddette possa essere utilizzata efficientmente, bisogna che il file dati sia presente nello stesso dischetto contenente il programma (e anche nella stessa cartella).

Come specificare il tipo di applicazione.

La maggior parte dei programmi lanciati con la scrivania GEM hanno l'stensione .PRG o .APP. Entrambi le estensioni indicano per l'appunto un programma che funziona in ambiente GEM. Tuttavia alcune applicazioni utilizzano come estensione .TOS o .TTP. L'estensione .TOS indica una applicazione TOS che

non usa il sistema GEM e l'estensione .TTP indica un programma in TOS che attende dei parametri prima di essere lanciato.

Il modo piu' semplice per utilizzare una applicazione .TOS o .TTP e' il seguente: dapprima selezioniamo l'applicazione, poi facciamo clic su Install Application del MENU' OPTIONS, poi sul box GEM ed infine su OK.

APPENDICE A
COMANDI DI CONTROLLO DEL PUNTATORE DEL MOUSE.

Per spostare sullo schermo il puntatore del mouse, possiamo usare sia il mouse stesso, che la combinazione di alcuni tasti presenti sulla tastiera. In quest'ultimo caso, dobbiamo tenere premuto il primo tasto mentre si preme il secondo o/e il terzo.
La seguente tabella elenca tutti i vari comandi e puo' essere utilizzata come guida di riferimento veloce per il controllo del puntatore del mouse.

AZIONE	USO DEL MOUSE	USO DEI TASTI
Spostare il puntatore	Muovere il mouse nella direzione prescelta	[ALTERNATE][TASTI FRECCIA] sposta il puntatore di 8 pixel nella direzione della freccia [ALTERNATE][SHIFT][TASTI FRECCIA] sposta il puntatore di un pixel nella direzione della freccia
Selezionare un'icona	Portare il puntatore sopra l'icona e fare clic	Portare il puntatore sopra la icona e premere [ALTERNATE][INSERT]
Selezionare e aprire un'icona	Portare il puntatore sull'icona e fare due volte clic	Portare il puntatore sopra l'icona e, tenendo premuto [ALTERNATE], premere due volte [INSERT]
Spostare una icona	Fare clic sull'icona e spostarla col mouse tenendo premuto il pulsante sinistro	Selezionare l'icona e premere [ALTERNATE][INSERT][TASTO FRECCIA]
Premere il pulsante destro del mouse	Fare clic sul pulsante destro	Premere [ALTERNATE][CLR HOME]

APPENDICE B
I N C O N V E N I E N T I E MANUTENZIONE.

Non funziona

Il problema piu' comune e' che la macchina non si accende. Di solito il rimedio e' molto semplice.

Se il computer non funziona (per esempio lo schermo rimane nero) eseguiamo i seguenti passi :

1. Spegniamo tutto il sistema, quindi assicuriamoci che tutte le connessioni siano collegate correttamente. Controlliamo i cavi di alimentazione e il cavo di collegamento del monitor .

2. Accendiamo tutti i componenti assicurandoci che le rispettive spie si accendano (il computer per ultimo).

3. Assicuriamoci che i regolatori di contrasto e intensita' del monitor siano sul livello massimo. Se lo schermo rimane nero, il computer o il monitor possono essere difettosi.

Non si presenta la scrivania GEM.

Se tutte le spie dei vari componenti sono accese, compresa quella del disk drive, ma la scrivania GEM non si presenta sul video, allora puo' darsi che il dischetto utilizzato per accendere il sistema contenga un accessorio difettoso oppure che sia difettoso il file DESKTOP.INF. Spegniamo il computer per alcuni secondi, quindi riaccendiamolo. Se funziona, puo' essere che l'applicazione abbia una imperfezione nel programma stesso. Se non funziona, ritentiamo con un altro dischetto. Se anche il secondo dischetto non viene caricato, allora rimuoviamo quest'ultimo dal disk drive, spegniamo il

computer e riaccendiamolo con nessun dischetto inserito nel disk drive. In queste condizioni, dopo circa 40 secondi dovra' comparire sul video la scrivania GEM. Se e' cosi', allora il problema risiede nel dischetto. Contattiamo il distributore per ottenerne uno nuovo funzionante.

Problemi di software.

Se abbiamo dei problemi durante l'esecuzione di un programma, puo' darsi che quest'ultimo abbia delle imperfezioni all'interno del programma stesso (bugs) oppure che il dischetto contenga dei dati errati. Spegniamo il computer e attendiamo circa 10 secondi prima di riaccenderlo. Poi proviamo a lanciare di nuovo l'applicazione. Se funziona, probabilmente quest'ultima aveva solo un difetto temporaneo.

Se invece il problema persiste, accendiamo il computer con un altro dischetto boot funzionante, poi lanciamo il programma ritenuto difettoso utilizzando una sua copia. Se questa volta e' tutto OK, significa che il dischetto originale e' difettoso, altrimenti significa che il disk drive e' difettoso.

Bombe.

Alcune volte, mentre facciamo girare un'applicazione possono verificarsi degli errori dovute ad errate operazioni di coinvolgimento del sistema operativo del computer. Quando si verificano questi errori,il TOS li riscontra e fa terminare il programma; inoltre ci segnala l'errore mostrandoci una serie di bombe il cui numero e' relativo al tipo di errore TOS verificatosi.

In questi casi bisogna spegnere la macchina e riaccenderla dopo 10 secondi e ricaricare il programma. Se le bombe dovessero presentarsi ancora, il programma e' difettoso e non e' piu' possibile utilizzarlo.

Inizializzazione veloce/inizializzazione lenta

Se al momento dell'accensione non abbiamo inserito nessun dischetto, la scrivania GEM impiega circa 40 secondi ad apparire. Noteremo che non sono stati caricati gli accessori GEM. Il modo veloce e' quello di inserire un dischetto che non contenga file di accessori (CONTROL.ACC e EMULATOR.ACC). Comunque anche in questo caso non verranno caricati gli accessori.

Il mouse

E' possibile incontrare problemi con il puntatore del mouse , come muoversi lentamente o a saltelli. Per risolvere il problema, dapprima assicuriamoci che sia posizionato su un piano stabile e lo spinotto sia inserito correttamente. Se il problema persiste, consultiamo il manuale fornitoci assieme al mouse.

La tastiera

La scrivania GEM e' una applicazione che non permette l'inserimento dati in qualsiasi momento tranne quando dobbiamo introdurre dei dati all'interno di una finestra dialogo. In questo caso e' possibile utilizzare anche la tastiera per gestire il puntatore del mouse (per ulteriori informazioni consulta il capitolo 2 e precisamente il paragrafo "Come controllare il puntatore del mouse").

Il monitor.

Se stiamo utilizzando un monitor a colori RGB oppure un monitor monocromo ad alta risoluzione, assicuriamoci che sia connesso al computer e che sia acceso. Inoltre se li possediamo entrambi e sono collocati vicini l'un l'altro e sono accesi, anche se di fatto ne e' collegato uno solo al computer, puo' darsi che quello non collegato dia delle interferenze sul video. Pertanto e' bene spegnerlo. Se queste interferenze le dovessimo riscontrare anche con un solo monitor, puo' darsi che siano

dovute ai campi magnetici creati dal trasformatore di alimentazione di qualche periferica collegata al computer. In questo caso proviamo a cambiar posto a quest'ultime.

Manutenzione preventiva

Cura del computer

Per ottenere le massime prestazioni dal nostro sistema, eseguiamo i seguenti suggerimenti :

* Assicuriamoci che il banco su cui appoggiato il sistema sia stabile.
* Evitiamo la presenza di polvere e sporco nell'area di lavoro.
* Evitiamo di fumare vicino al sistema.
* Teniamo i componenti lontano da fonti di calore eccessive.
* Teniamo i liquidi lontano dal sistema.
* Puliamo i vari componenti con panno umido e soffice senza utilizzare detersivi,abrasivi o solventi che possono danneggiare le parti in plastica.
* Teniamo lontano i componenti dalla luce diretta del sole.
* Non spostiamo i componenti piu' del necessario.
* Quando spegniamo il computer aspettiamo almeno 10 secondi prima di riaccenderlo.
* Per eventuali trasporti, imballiamo i componenti nella loro confezione originale.

Cura dei dischetti

* Non spegniamo il drive quando la luce di occupato e' accesa.
* Teniamo il drive lontano da fonti magnetiche (monitor, televisione, motori elettrici, telefono).
* Teniamo i dischetti lontano da fonti di calore eccessive.
* Teniamo i dischetti lontano dalla luce diretta del sole.
* Non tocchiamo o cerchiamo di pulire la superfice magnetica dei dischetti.

Una nota finale.

Il nostro sistema MEGA stato progettato in modo da dare la massima affidabilit e richiedere la minima assistenza tecnica. Tuttavia, dato che composto anche di parti elettroniche, puo' capitare che un componenti cessi di funzionare improvvisamente.

Se tuttavia dovessimo riscontrare dei seri problemi di funzionamento, bene rivolgersi ad un servizio di assistenza tecnina specializzato ATARI.

APPENDICE C
CARATTERISTICHE TECNICHE DEL COMPUTER MEGA.

Computer

Microprocessore	Motorola 68000, 32 bit interni, 16 bit esterni, bus con indirizzamento diretto a 24 bit, frequenza di clock a 8 Mhz
Memoria:	
MEGA 1™	1 megabytes (1.048.576 bytes) di RAM
	192 kilobytes (196.608 bytes) di ROM
MEGA 2™	2 megabytes (2.097.152 bytes) di RAM
	192 kilobytes (196.608 bytes) di ROM
MEGA 4™	4 megabytes (4.134.304 bytes) di RAM
	192 kilobytes (196.608 bytes) di ROM
Risoluzione grafica (selezionabile)	640 x 400 monocromatico 320 x 200 x 16 colori 640 x 200 x 4 colori
Colore	tavolozza di 512 colori
Interfaccie	porte Midi In e Midi OUT porta monitor (RGB analogica, monocromatica alta risoluzione, audio), interfaccia parallela, porta seriale RS232C,modem, porta floppy-disk, porta hard-disk(trasferimento di 10 Mbits al secondo in DMA), porta per cartuccia ROM (da 128 kilobytes), porte mouse/joystick e secondo joystick, estensione del bus per future espansioni.

Generatore sonoro	3 voci da 30 Hz agli ultrasuoni;contiene anche anche un generatore di inviluppi e di rumore bianco
Tastiera	tastiera intelligente a 94 tasti comandata da un suo microprocessore
Alimentazione (interna)	+ 5V @ 3A + 12V @ 1A - 12V @ 30mA
Consumo	95 Watts (al massimo)
Temperatura ambiente	da 5 a 45 gradi C
Umidita' relativa	da 20 a 80%
Caratteristiche fisiche :	altezza : 67mm larghezza: 340mm profondit: 400mm peso : 4,3kg alimentazione interna

Disk Drive interno

Densita' traccia	135 tracce per pollice
Capacita' di memorizzazione	720 kbytes per disco formattati a doppia faccia 360 kbytes per disco formattati a singola faccia
Supporto magnetico	dischetti da 3,5" doppia faccia doppia densita'
Posizionamento testina	motore passo-passo
Velocita' di trasferimento	250 kilobits per secondo

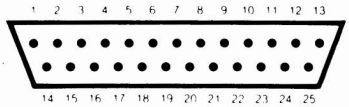
Tastiera

Caratteristiche fisiche	altezza massima : 40mm larghezza :475mm profondit: 190mm peso: 1,8 kg

APPENDICE D
SPECIFICHE TECNICHE DI CONNESSIONE

Modem

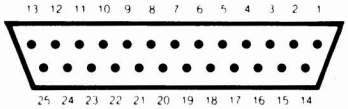
1 - Protective Ground
2 - Transmitted Data
3 - Received Data
4 - Request to Send
5 - Clear to Send
6 - Not connected
7 - Signal Ground
8 - Data Carrier Repeat
9-19 - Not Connected



20 - Data Terminal Ready
21 - Not Connected
22 - Ring Indicator
23-25 - Not Connected

Spampante

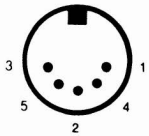
1 STROBE Output
2 Data 0
3 Data 1
4 Data 2
5 Data 3
6 Data 4
7 Data 5
8 Data 6
9 Data 7



10 - Not Connected
11 - BUSY Input
12-17 - Not Connected
18-25 - Ground

Midi Out

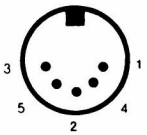
1 THRU Transmit Data
2 Shield Ground
3 THRU Loop Return
4 OUT Transmit Data
5 OUT Loop Return



NOTA : Tutti i diagrammi delle specifiche di connessione sono visti dall'esterno del computer .

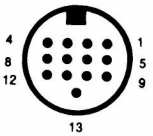
Midi In

1 - Not Connected
2 - Not Connected
3 - Not Connected
4 - IN Receive Data
5 - IN Loop Return



Monitor

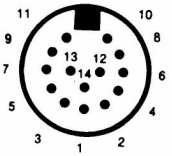
1 - Audio Out
2 - Composite Sync
3 - General Porpuse Output
4 - Monochrome Detect
5 - Audio In
6 - Green
7 - Red
8 - Plus 12-Volt Pullup
9 - Horizontal Sync



10 - Blue
11 - Monochrome
12 - Vertical Sync
13 - Ground

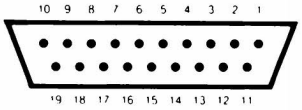
Floppy Disk

1 - Read Data
2 - Side 0 Select
3 - Logic Ground
4 - Index Pulse
5 - Drive 0 Select
6 - Drive 1 Select
7 - Logic Groud
8 - Motor On
9 - Direction In
10 - Step



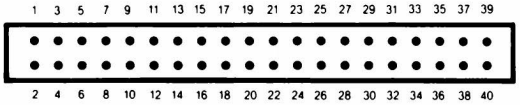
11 - Write Data
12 - Write Gate
13 - Track 00
14 - Write Protect

Hard Disk



1 - Data 0
2 - Data 1
3 - Data 2
4 - Data 3
5 - Data 4
6 - Data 5
7 - Data 6
8 - Data 7
9 - Chip Select
10 - Interrupt Request
11 - Ground
12 - Reset
13 - Ground
14 - Acknowledge
15 - Ground
16 - A1
17 - Ground
18 - Read/Write
19 - Data Request

Cartuccia



1 - +5 VDC
2 - +5 VDC
3 - Data 14
4 - Data 15
5 - Data 12
6 - Data 13
7 - Data 10
8 - Data 11
9 - Data 8
10 - Data 9
11 - Data 6
12 - Data 7
13 - Data 4
14 - Data 5
15 - Data 2
16 - Data 3
17 - Data 0
18 - Data 1
19 - Address 13
20 - Address 15
21 - Address 8
22 - Address 14
23 - Address 7
24 - Address 9
25 - Address 6
26 - Address 10
27 - Address 5
28 - Address 12
29 - Address 11
30 - Address 4
31 - ROM Select 3
32 - Address 3
33 - ROM Select 4
34 - Address 2
35 - Upper Data Strobe
36 - Address 1
37 - Lower Data Strobe
38-40 - Ground

Mouse/Joystick

1 - Up/XB
2 - Down/XA
3 - Left/YA
4 - Right/YB
5 - Not Connected
6 - Fire/Left Button
7 - +5VDC
8 - Ground
9 - Joy1 Fire/Right Button

Joystick

1 - Up
2 - Down
3 - Left
4 - Right
5 - Reserved
6 - Fire Button
7 - + 5VDC
8 - Ground
9 - Not Connected

GLOSSARIO

.ACC - E' L'estensione di un accessorio della scrivania.

.APP - E' l'estensione di un file programma in GEM.

.PRG - E' l'estensione di un file programma in GEM.

.TOS - E' l'estensione di un file programma in TOS.

.TTP - E' l'estensione di un file programma in TOS con input di parametri.

Alta risoluzione - E' uno dei tre modi grafici disponibili sul computer. In alta risoluzione lo schermo del computer e' suddiviso in una griglia di 640 punti orizzontali per 400 verticali. In questo modo grafico la visualizzazione e' monocromatica, cioe' presenta solo punti bianchi e neri (vedi media e bassa risoluzione).

Applicazione - E' un programma scritto per risolvere determinati compiti.

Avvertimento, messaggio di - Ci informa che l'operazione che stiamo svolgendo e' pericolosa e impossibile. I messaggi di avvertimento sono sempre contenuti in una casella di conversazione.

Bassa risoluzione - E' uno dei tre modi grafici disponibili sul computer. In bassa risoluzione lo schermo del computer e' suddiviso in una griglia di 320 punti orizzontali per 200 verticali. Questo modo grafico puo' visualizzare fino a 16 colori per volta, tratti da una tavolozza di 512 colori.

Baud - E' la velocita' alla quale i dati vengono trasmessi da una sorgente all'altra. Possiamo trasmettere informazioni dal nostro computer ad un altro attraverso un modem mediante la linea telefonica. Baud rate significa bit per secondo.

Bit - E' la piu' piccola unita' della memoria del computer. Otto bit sono equivalenti ad un byte.

Blitter chip - E' un speciale coprocessore grafico presente nel computer che, quando attivato, gestisce in maniera assai veloce tutte le operazioni coinvolgenti sia testo che grafica.

Boot - E' l'operazione con cui viene acceso e inizializzato il computer. Il dischetto boot di solito contiene gli accesori della scrivania e il file DESKTOP.INF.

Box di chiusura - E' una piccola casella situata nell'angolo in alto a sinistra di una finestra che viene usata per chiuderla.

Box di dimensionamento - e' una piccola casella nell'angolo in basso a destra che viene usata per variare la dimensione di una finestra.

Box di schermo intero - E' il box presente in alto a destra di una finestra che serve per portare le dimensioni di quest'ultima a tutto schermo.

Byte - La memoria del computer e' suddivisa in unita' di misura chiamata byte. Ogni byte consiste di otto unita' di memoria chiamate bit.

Carattere jolly - Sono i caratteri * e ? utilizzati all'interno del nome di un file per rendere pi spedite e generalizzate le operazioni di ricerca.

Cartella - Una cartella e' una collezione di files che si presenta sul video con una propria icona.

Cartuccia - Un programma contenuto in ROM che viene introdotto nel computer inserendo la cartuccia nella porta ROM. I programmi contenuti su una cartuccia non occupano memoria RAM ed inoltre vengono lanciati istantaneamente.

Cestino - E' l'icona sulla scrivania GEM usata per cancellare files o cartelle dalla scrivania. Una volta che il file viene cancellato non e' pi possibile recuperarlo.

Clic - Significa puntare con l'indicatore del mouse una parola o una icona sullo schermo, premere il pulsante del mouse e quindi rilasciarlo velocemente.

Connettore di espansione - E' un connettore, presente all'interno del computer utilizzato per collegare al bus del sistema delle future schede di espansione.

Cursore - E' un simbolo che appare sullo schermo ad indicare la posizione del prossimo carattere battuto sulla tastiera.

Default - Con questa parola associata spesso a parametri, si intendono i parametri standard con cui il sistema si presenta all'atto della sua accensione.

DESKTOP.INF - E' un file presente sul dischetto boot e contenente i parametri della scrivania da noi precedentemente modificati.

Dimensionamento - E' il processo di trasformazione delle dimensioni o della forma di una finestra.

Directory - E' l'elenco dei files di un dischetto.

Directory corrente - E' l'elenco dei files relativi al dischetto contenuto nel disk drive corrente.

Disco, copia del - E' un programma che produce un'esatta copia di tutti i dati contenuti in un disco. Per copiare un disco, trasciniamo l'icona del disco sorgente sopra quella del disco destinazione.

Disk drive - E' una periferica che il computer usa per leggere o scrivere informazioni sul dischetto. I Disk drive sulla scrivania GEM sono rappresentati dall'icona floppy disk.

Doppio Clic - Il doppio clic corrisponde a due veloci clic sul pulsante sinistro del mouse.Un doppio clic apre un file, un disco o una cartella.

Doppia facciata - E' un tipo di formattazione del dischetto che permette di memorizzare in esso sino a 726016 bytes di informazioni.

Estensione di un file - Sono i tre caratteri che di solito vengono appesi al nome di un file per caratterizzarne il tipo.

Fantasma - e' il profilo di una icona o di una finestra usato per mostrare la sua posizione attuale quando viene trascinata verso una nuova locazione sulla scrivania GEM.

File - E' una raccolta di informazioni che possono essere memorizzate o su un dischetto o nella memoria del computer.

File dati - e' una raccolta di informazioni che possono essere usate da un programma. I files dati non sono programmi.

File, copia di - Per copiare singoli files da un disco all'altro, trasciniamo l'icona corrispondente al file da copiare sopra la icona del disco destinazione.

File programma - E' un file contenente un programma.

Finestra - e' l'area di lavoro che il computer usa per presentare le icone dei files e delle cartelle o per eseguire i programmi. Possiamo aprire contemporaneamente sino a un massimo di 4 finestre.

Finestra di dialogo - E' la finestra che si presenta sul video e che viene utilizzata per introdurre delle informazioni richiesteci mentre lavoriamo con un'applicazione.

Floppy disk - E' un supporto magnetico usato per immagazzinare informazioni . Il disco e' costituito da un materiale simile al nastro delle cassette audio.

Formattare - Le informazioni su un floppy disk vengono immagazzinate su tracce circolari sudddivise in settori. Per preparare un dischetto vergine in modo che poi possa memorizzare i dati suddivisi in questo modo e quindi possano essere facilmente trovati, si esegue l'operazione di formattazione del dischetto.

GEM - Graphics environment manager. E' una parte del sistema operativo TOS contenuto nell' che gestisce tutte le icone e le possibilita' grafiche del computer .

GEM Desktop - E' la scrivania GEM su cui vengono eseguite tutte le operazioni. Di solito quest'ultima presenta la riga del menu' principale e le icone dei disk drive e del cestino.

Hard Disk - E' uno strumento usato per immagazzinare dati su una superficie magnetica rigida. Un Hard Disk puo' immagazzinare molti piu' dati rispetto un floppy disk (piu' di 10.000.000 di byte contro un massimo di 1.000.000 di byte tipico dei floppy disk). Il drive dell'hard

disk puo' inoltre leggere e scrivere informazioni 10 volte piu' velocemente del drive di un floppy disk.

Icona - E' un simbolo grafico usato dalla scrivania GEM per rappresentare graficamente vari tipi di files, programmi e procedure.

Informazioni, linea di - e' una linea situata sul lato superiore di ogni finestra che ci informa di quanto il disco e' occupato e da quanti documenti.

Interfaccia - e' un connettore elettronico che permette la comunicazione tra il computer e le sue periferiche.

Interfaccia Midi - Midi significa Musical Instrument Digital Interface. E' una interfaccia standard progettata per il collegamento del computer a un certo numero di strumenti musicali elettronici.

Interfaccia parallela - Questo connettore e' uno standard per il collegamento di stampanti ad alta velocita'.Sul retro del computer ST, la porta dell'interfaccia parallela e' indicata "Printer".

I/O Input/Output. E' il processo di comunicazione tra il computer e le sue periferiche (Es. disk drive e stampante). Input e' l'informazione inviata al computer; Output e' l'informazione che il computer invia alla periferica.

Item selector - Selettore di files. E' una finestra di dialogo che si presenta quando eseguiamo delle operazioni di lettura o scrittura files e che ci permette di scegliere o di digitare il nome del file da leggere o da scrivere.

Kilobyte - 1024 Bytes (vedi Bit e Byte)

Logo - E' un potente linguaggio di programmazione disponibile sul Computer.

Media Risoluzione - E' uno dei tre modi grafici disponibili sul Computer In Media risoluzione lo schermo del computer e' suddiviso in una griglia di 640 punti orizzontali per 200 verticali. Questo modo grafico puo' visualizzare fino a 4 colori per volta, tratti da una tavolozza di 512 colori.

Megabyte - E' un'unit di misura corrispondente a 1024kilobytes di memoria.

Memoria - I circuiti elettronici che il Computer usa per immagazzinare dati e programmi costituiscono la sua Memoria. Esistono due tipi di Memoria: la RAM (Random Access Memory) e la ROM (Read Only Memory). La RAM perde i suoi dati quando il computer viene spento; la ROM conserva i dati in qualsiasi caso .

Menu' riga principale - E' la riga principale in alto sulla scrivania GEM che mostra i comandi principali disponibili ovvero: Desk, File, View, Options. Quando carichiamo un programma che utilizzi l'ambiente GEM, tale riga mostrer delle voci diverse e caratteristiche di quel programma.

Messaggi di avvertimento - Sono delle finestre contenenti dei messaggi che si presentano sullo schermo tutte le volte che commettiamo degli errori.

Modem - E' uno strumento che ci permette di collegare il computer direttamente alle linee telefoniche e di stabilire una comunicazione con altri computer e banche dati.

Monitor - E' una periferica contenente uno schermo su cui vengono visualizzate tutte le operazioni in modo che il computer possa comunicare con l'operatore.

Mouse - Il mouse controlla i movimenti del suo indicatore o puntatore sulla scrivania GEM. Facendo scorrere il mouse sulla scrivania, la piccola sfera di gomma situata nella parte inferiore di questo, rotola per segnalarne i movimenti. Il mouse ha due pulsanti. Il pulsante sinistro viene usato per selezionare files, icone e programmi.Il pulsante destro viene usato con speciali programmi di applicazione.

Nome del file - E' il nome associato a un file e costituito da un massimo di 8 caratteri alfanumerici seguiti da un puntino e da una estensione costituita da un massimo di 3 caratteri.

Pannello di controllo - E' una finestra di dialogo che ci permette di controllare molte delle funzioni della scrivania GEM come i colori dellla scrivania (solo con monitor RGB analogico), la velocit di risposta dei pulsanti del mouse, la risposta della tastiera, l'orologio, il calendario e i

segnali acustici.

Pathname - E' una stringa che definisce il corrente disk drive e le varie cartelle aperte in quel momento. Essa inizia con la lettera di identificazione del disco (es. A:) seguita dal simbolo \ e dai nomi delle eventuali cartelle correntemente in uso (es A:\document\testo\.

Periferica - Qualsiasi tipo di apparecchio periferico che colleghiamo al computer (Disk drive, monitor, stampante).

Pixel - Il display video del computer e' suddiviso in piccoli quadratini chiamati pixel. Questi sono ordinati in una griglia che puo' essere di 640 x 400, 640 x 200 o 320 x 200 punti a seconda del tipo di risoluzione usata.

Porta DMA - E' una porta presente sul retro del computer che permette la trasmissione di dati con una periferica esterna ad altissima velocit (ad es. per un hard disk o una stampante laser).

Protezione alla scrittura - serve per prevenire meccanicamente la scrittura su un disco. Per proteggere un disco, spostiamo la linguetta in modo da lasciare aperta la fessura.

Puntatore del mouse - E' un simbolo grafico sul video collegato al movimento del mouse che viene usato per puntare gli oggetti sulla scrivania GEM e anche per spostarli.

RAM Random Access Memory - E' la parte della memoria del computer che viene usata per "scrivere" e per "leggere" informazioni. Quando lavoriamo con il nostro computer il display sullo schermo e' mappato nella RAM. Le informazioni immagazzinate nella RAM vengono perse ogni volta che spegniamo il computer.

RAM disk - E' una parte di RAM del computer che stata configurata in modo da poter essere utilizzata come un'unita' disco su cui eseguire delle operazioni di lettura/scrittura di files.

RGB - Red, Green, Blue. Sono i segnali di colore che il computer produce per creare la sua speciale visualizzazione a colori. La combinazione di otto differenti intensita' di ciascuno di questi colori, ci permette di creare i 512 colori disponibili sul computer.

ROM - Read only memory. La parte della memoria che puo' essere solo letta e che di solito contiene il sistema operativo del computer. La ROM e' programmata in fabbrica e non puo' subire cambiamenti.

RS 232 C - Questo connettore e' un collegamento standard per periferiche. Sul retro del computer questo connettore e' indicato "Modem". La porta RS232C e' anche chiamata porta seriale.
Le stampanti seriali possono essere collegate al computer attraverso questa porta.

Scorrimento(Scrolling) - Serve a muovere le informazioni contenute in una finestra della scrivania GEM, verso sinistra, destra, alto o in basso.

Scorrimento,barra di - e' una delle due barre che incorniciano una finestra sui lati inferiore e destro. Le barre di scorrimento contengono le frecce di scorrimento e la casella di scorrimento,usate per muoversi all'interno della finestra.

Scorrimento, casella di - e' una casella rettangolare situata all'interno di ogni barra di scorrimento che mostra la dimensione e posizione relativa dei dati presentati in una finestra. Piu' questa casella e' grande, maggiore e' la percentuale del documento visibile attraverso la finestra.

Scorrimento, freccia di - In una finestra possono esserci sino a quattro frecce di scorrimento, sopra , sotto a destra o a sinistra. Facendo clic su una freccia di scorrimento, si fa scorrere la finestra nella direzione della freccia.

Settore - Una parte di una traccia su un hard o floppy disk. Queste parti sono lunghe generalmente 128,256,512 o 1024 Bytes. Sul floppy disk i settori sono sono lunghi 512 Bytes (vedi traccia).

Scrivania, accessori di - E' un programma d'applicazione che puo' essere usato nella maggior parte delle situazioni, mentre stiamo usando un'altro programma.

Scrivania GEM - e' lo schermo principale del computer . Include la linea dei menu', due icone, floppy disk e il cestino.

Singola facciata - E' un modo di formattare un dischetto in modo che possa contenere 360kilobytes di informazioni.

Subdirectory - E' una directory all'interno di un'altra directory. Di solito si riferisce al nome di una cartella aperta.

Tasti di funzione - Sono i tasti F1-F10 presenti in alto sulla tastiera, che possono svolgere delle funzioni speciali a seconda del programma lanciato.

Tavolozza - E' una funzione del pannello di controllo che ci permette di modificare i colori disponibili sul computer . Naturalmente necessario possedere un monitor a colori.

TOS - e' il sistema operativo del computer . Il TOS controlla il funzionamento della scrivania GEM, del mouse e di ogni periferica che colleghiamo al computer.

Traccia - e' uno degli anelli circolari che contengono i dati sul disco. Ogni traccia e' costituita da parti piu' piccole chiamate settori.

Trascinamento - Il trascinamento e' la tecnica usata per muovere un'icona o una finestra. Dapprima con il puntatore del mouse puntiamo l'oggetto da spostare sulla scrivania GEM, poi premiamo il pulsante sinistro e tenendolo schiacciato muoviamo il mouse. Mentre trasciniamo un'icona, un fantasma di questa apparira' sulla scrivania.

VT52 (Terminal Emulator) - E' un programma di comunicazione che possiamo usare per inviare dati mediante le linee telefoniche o direttamente ad un altro computer.

ATARI®

Copyright c 1987,Atari Corporation
Sannyvale,CA 94086
Tutti i diritti sono riservati

Stampato a Taiwan

Atari italia S.p.a
Via dei Lavoratori 25
Cinisello B Mi
Tutti i diritti riservati

C100296-005 REV A

1989 7 C. C.